FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE II™

MANUEL D'INSTRUCTIONS

BioWare™ INFINITY ENGINE

BLACK ISLE STUDIOS

DUNGEONS & DRAGONS

Interplay

BY GAMERS, FOR GAMERS.™

ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. The BioWare Infinity Engine © 1998-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. Icewind Dale, Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, D&D, the DUNGEONS & DRAGONS logo, Wizards of the Coast and the Wizards of the Coast logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license from Infogrames Interactive, Inc. Black Isle Studios is a trademark and Black Isle Studios logo is a registered trademark of Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine and the BioWare Infinity Engine logo are trademarks of BioWare Corp. Exclusively licensed by Interplay Entertainment Corp. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.

DUNGEONS & DRAGONS

BLACK ISLE STUDIOS

AVERTISSEMENT

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

POUR LES SORTS ET LES TABLES, MERCI DE VOUS REPORTER AU FICHIER "CAHIER DES SORTS ET DES TABLES"(.PDF) INCLUS DANS LE CD.

SOMMAIRE

ICEWIND DALE II 4
COMMENT UTILISER CE MANUEL 5
INSTALLATION ET LANCEMENT DU JEU 5
COMMENCER A JOUER 6
SELECTION DE L 'EQUIPE 6
CREATION DE PERSONNAGE 7
SEXE 7
SELECTION DU PORTRAIT 7
RACE 7
CLASSE 7
ALIGNEMENT 8
VALEURS DE CARACTERISTIQUES 8
DONS ET COMPETENCES 8
SORTS 8
ENNEMI JURE 8
APPARENCE 8
NOM 9
BIOGRAPHIE 9
FINITION DE VOTRE PERSONNAGE 9
IMPORTER 9
SOMME DE DEPART 9

L 'INTERFACE 9
BOUTONS DE LA SOURIS 9
CLIC GAUCHE 10
CLIC DROIT 10
MOUVEMENT DE LA SOURIS 11

L 'INTERFACE PRINCIPALE 11
ZONE DE JEU PRINCIPALE 11
RESOLUTION D 'ECRAN 11
INTERFACE MODULABLE 11
POINTEURS D'ACTIONS 12
ACTIONS ET BROUILLARD DE GUERRE 12
BOUTONS DU MENU D 'ACTION 12
BOUTONS DU MENU D 'UN GROUPE 14
BOUTONS DES PERSONNAGES 15
BOUTONS DU MENU D 'INTERFACE 15
INFO-BULLES 16
FENETRE DE DIALOGUE 16
BOUTIQUES,AUBERGES,TAVERNES ET TEMPLES 17
CONTENEURS 18
CARTES 18
JOURNAL 18
ECRAN D 'INVENTAIRE 19
SACS A GEMMES 20
FICHE DU PERSONNAGE 20
LIVRE DE SORTS 21
ECRAN DE LA COMPOSITION DU GROUPE 22
ECRAN D 'OPTIONS 22
RESOLUTION D 'ECRAN 23
FUREUR TOTALE 23
FONCTIONS ET RACCOURCIS DIVERS 23
INFORMATIONS DIVERSES 24

PARTIES MULTIJOUEUR 25
COMMENCER 25
PROTOCOLE 25
REJOINDRE UNE PARTIE 26
CREER UNE PARTIE 26
CONTINUER UNE PARTIE 26
FORMATION DU GROUPE 26
AUTORISATIONS JOUEURS 27
COMMENCER UNE PARTIE MULTIJOUEUR 27
CHANGER LES OPTIONS ET LES AUTORISATIONS 28
DISPUTER UNE PARTIE MULTIJOUEUR 28

FEERUNE ET LE NORD 29
LE MONDE 29
UNITES DU JEU 29

L 'HISTOIRE D 'ICEWIND DALE 29
ICEWIND DALE 29
ICEWIND DALE :HEART OF WINTER 30
ICEWIND DALE:TRIALS OF THE LUREMASTER 30

ICEWIND DALE II 30
TARGOS 30
LES QUAIS DE TARGOS 31
VILLE DE TARGOS 32
VOS AVENTURES DANS TARGOS 33
CONSEILS DE BASE POUR L 'AVENTURE 34
DEBUT DE L 'AVENTURE 34

LES REGLES DE DUNGEONS &DRAGONS 37
INTRODUCTION AUX REGLES DE D&D 37
ACTIONS DES PERSONNAGES 37
COMBAT 38
COUPS CRITIQUES 40
AUGMENTER SES CHANCES AU COMBAT 41
LANCER DES SORTS 41
INTERRUPTION DE SORTS 41
LANCER UN SORT EN COMBAT 42
JETS DE SAUVEGARDE 42
EFFETS DES COMBATS ET RECUPERATION 42
GUERISON 42

EXPERIENCE ET PROGRESSION 44
RECOMPENSES DE GROUPE 44
NIVEAUX SELON LES RACES 44
LIMITE DE POINTS D 'EXPERIENCE 44

ATTRIBUTS 44
VALEURS DE CARACTERISTIQUES 45
DES DE VIE 45
RACES ET SOUS-RACES 45
HUMAINS 45
NAINS 46
ELFES 47
HALFELIN 47
DEMI-ELFES 48
DEMI-ORQUES 48

CLASSES 49
LES CLASSES DISPONIBLES 49
BONUS LIÉS À LA CLASSE ET AU NIVEAU 50

PERSONNAGES MULTICLASSES 53
MULTICLASSAGE ET NIVEAU 53
AJOUT D 'UNE SECONDE CLASSE 55
EXPÉRIENCE DES PERSONNAGES MULTICLASSÉS ..55

CAPACITES SPECIALES 56
BARBARE 56
BARDE 56
PRETRE 57
DRUIDE 57
MOINE 57
PALADIN 59
RODEUR 59
ROUBLARD 60
CAPACITES SPECIALES GENERALES 60

ALIGNEMENTS 61

COMPETENCES 62
SUCCES 62
OBTENIR DES COMPETENCES 63
UTILISER UNE COMPETENCE 63
DESCRIPTION DES COMPETENCES 63

DONS 65
OBTENTION DES DONS 65
CONDITIONS 65
DONS SPECIAUX 65
UTILISATION DES DONS 65
DESCRIPTION DES DONS 65

L'EQUIPEMENT 73
LES ARMURES 73
LES BOUCLIERS 74
HABILLEMENT ET BIJOUX 74
ARMEMENT 74
OBJETS MAGIQUES ET TRESORS 76

CRÉDITS 78
GARANTIE 80
HOTLINE 80

ICEWIND DALE II

Les studios Black Isle sont heureux de présenter Icewind Dale™ II, suite du fameux Icewind Dale™. Conçu à partir des règles Dungeons & Dragons® 3ème édition, Icewind Dale II reste dans la droite ligne du premier jeu, avec une foule de nouveaux monstres à combattre, de nouveaux sorts à jeter et de nouvelles zones à explorer dans le nord des Royaumes Oubliés (Forgotten Realms() fouettés par les vents. Une nouvelle menace est née au Nord, une menace qui cherche à isoler les Dix-cités du reste de Féérûne, dans une lutte acharnée pour le pouvoir. La ville de Bremen est tombée, une horde malfaisante de gobelins, d'orques et de gobelours s'est rassemblée sous le mystérieux étendard de la Chimère et marche maintenant sur la ville portuaire de Targos. Craignant d'être submergé, Targos a lancé un appel à tous les aventuriers, soldats et mercenaires aptes, les invitant à faire voile vers le grand Nord pour être aux côtés des défenseurs de la cité, et repousser cette horde d'envahisseurs. Vous et vos compagnons avez répondu à l'appel.

Icewind Dale II utilise une version grandement modifiée du BioWare Infinity Engine™, qui, à l'origine avait été développée par BioWare Corp. pour Baldur's Gate™ et Baldur's Gate II : Shadows of Amn™. Parmi les nombreux ajouts et améliorations apportés à Icewind Dale II, vous pouvez dorénavant choisir de nouvelles races telles que demi-orque, ou des sous-races comme les nains dorés, et vous pourrez même jouer quelques races d'Ombre-Terre, dont les drows et les duergars. Pour les joueurs qui voudront porter deux cimeterres dans une danse de la mort face à l'ennemi, l'attaque à deux armes a aussi été rendue possible.

La plupart des mécanismes décrits dans ce manuel auront comme un air de famille pour ceux qui ont joué à la série des Baldur's Gate et à Icewind Dale. Si vous voulez vous rafraîchir la mémoire sur l'interface, n'hésitez pas à feuilleter le manuel et à y lire ce que bon vous semble. Les différences notables que vous trouverez sont liées aux changements entre les règles AD&D 2e édition et D&D 3ème édition, puisque l'on y trouve de nouvelles races et compétences, de nouveaux dons et un classement des sorts différent avec, en toile de fond, la cité portuaire de Targos et ses citoyens.

BIENVENUE DANS ICEWIND DALE II.

COMMENT UTILISER CE MANUEL

Ce manuel vous servira de guide de référence pour Icewind Dale II, ce n'est donc pas un livre qu'on lit d'un bout à l'autre. Reportez-vous-y lorsque vous en avez besoin ou si vous avez des doutes sur certains aspects du jeu. A la fin de ce manuel, vous trouverez un index et plusieurs tableaux qui vous permettront de trouver ce dont vous avez besoin en un clin d'œil. De plus, une carte de référence rapide est fournie avec la boîte de jeu.

Ce manuel se divise en deux parties. La première vous donne les informations nécessaires concernant la création des personnages, l'interface, et les parties multijoueur dans Icewind Dale II. C'est le cœur du jeu qui contient tout ce qu'il faut pour vous lancer. La deuxième partie, "le Nord" vous donne des informations sur la cité de Targos, le monde des Royaumes Oubliés, et des définitions de certains aspects des règles Dungeons & Dragons 3ème édition, qui peuvent être nouvelles pour certains joueurs.

INSTALLATION ET LANCEMENT DU JEU

Pour installer Icewind Dale II, vous devez d'abord insérer le CD-ROM n°1 d'Icewind Dale II dans le lecteur de CD-ROM et suivre les instructions qui s'affichent à l'écran. Si la fonction d'Exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur l'icône représentant le lecteur de CD-ROM dans "Poste de travail". Vous obtiendrez ainsi la liste des fichiers présents sur le CD-ROM n°1 d'Icewind Dale II. Double-cliquez alors sur le fichier nommé AUTORUN.EXE pour accéder au menu de lancement.

Cliquez sur "Installer" pour commencer l'installation.

Une fois l'installation terminée, d'autres options seront disponibles dans le menu de lancement :

Jouer : après avoir terminé la configuration du jeu, cliquez sur "Jouer" pour lancer le jeu. Après le logo et les séquences d'animation, sélectionnez "Créer partie" pour accéder à l'écran de Formation du groupe et commencer votre aventure dans Icewind Dale II.

Afficher LisezMoi : ce fichier contient des informations et des modifications de dernière minute qui n'ont pas pu être imprimées dans ce manuel. N'hésitez pas à vous y reporter si vous rencontrez des problèmes avec ce produit.

Désinstaller : lorsque vous souhaiterez désinstaller le jeu, cette option effacera tous les fichiers Icewind Dale II, à l'exception des parties sauvegardées.

Quitter : ferme la fenêtre de lancement.

Démarrer Icewind Dale II à partir du Bureau : après avoir installé le jeu, si le CD d'Icewind Dale II est encore dans le lecteur ou si la fenêtre de lancement n'apparaît pas après avoir inséré le CD, accédez au Menu Démarrer, sélectionnez Programmes, puis le groupe de programmes Black Isle, et enfin, Icewind Dale II.

COMMENCER A JOUER

Vous pouvez jouer à Icewind Dale II seul (en créant votre propre équipe) ou en mode multijoueur (en partant à l'aventure avec un ou plusieurs amis, chacun d'entre vous dirigeant un ou plusieurs personnages). Les informations suivantes concernant la création de personnages et l'interface s'appliquent aux deux modes de jeux. C'est la façon de commencer une partie qui diffère, selon si vous jouez seul ou à plusieurs.

Partie un seul joueur : au début du jeu, s'affiche le menu principal. Si vous désirez jouer seul, assurez-vous que le Mode de Jeu mentionné au sommet de l'écran indique "Un seul joueur" (ce qui est normalement le cas par défaut), puis sélectionnez "Créer partie", pour accéder à l'écran de Formation du groupe.

L'écran de Formation du groupe est une des nouveautés d'Icewind Dale II. Vous pouvez choisir une équipe d'aventuriers existante, pour commencer à jouer immédiatement. A partir de cet écran, vous pouvez aussi modifier une équipe sélectionnée, ce qui est pratique si vous souhaitez changer juste un ou deux personnages d'une équipe préformée. Vous pouvez aussi décider de créer votre propre équipe. A vous de décider.

Si vous décidez de créer votre propre groupe, six emplacements vides sont affichés pour vos personnages, comportant chacun un bouton "Créer personnage". Chacun de ces emplacements vous permet de créer un personnage complètement nouveau en cliquant sur le bouton. Pour la création de personnage, suivez les étapes décrites page 7 dans la section "Création de personnage".

Une fois que vous avez créé un personnage, l'emplacement vide est remplacé par le nom du personnage. Vous pouvez supprimer un personnage en cliquant sur son nom, puis sur le bouton "Supprimer" dans le sous-menu qui apparaît alors. De cette façon, vous libérez l'emplacement pour un autre personnage.

Si vous voulez revenir en arrière, il vous suffit de sélectionner "Quitter". Cliquez sur "Terminé" lorsque vous avez créé tous les personnages de votre équipe, pour commencer Icewind Dale II. Pour de plus amples informations sur l'écran de Formation du groupe, reportez-vous à la page 22.

Multijoueur : pour connaître les détails concernant les parties multijoueur, reportez-vous au chapitre qui y est consacré, page 25.

SELECTION DE L'EQUIPE

Une des nouveautés d'Icewind Dale II est la possibilité de sélectionner une équipe d'aventuriers préformée. Nous avons essayé de créer un certain nombre d'équipes intéressantes qui vous offriront divers styles de jeu, elles sont aussi bien équilibrées et peuvent vous accompagner de la première à la dernière quête. Ces équipes sont également complètement équipées pour vous permettre d'écraser le premier gobelin venu.
Que vous décidiez de modifier une des équipes préfabriquées ou de créer votre propre équipe de A à Z, gardez bien en tête certains points :

1) Assurez-vous d'avoir un prêtre dans votre équipe pour prodiguer des soins. Dans le cas contraire, Icewind Dale II risque d'être très difficile.
2) Si vous créez une équipe composée en majorité de races spéciales des Royaumes Oubliés, (elfes noirs, nains gris, etc.), qui évoluent plus lentement que les races "habituelles", sachez qu'à certains moments du jeu, votre équipe risque d'en être affaiblie. Vous n'aurez pas de problèmes si vous choisissez de prendre un ou deux personnages de ces races, en revanche, une équipe formée de six nains des profondeurs risque de rendre la partie très difficile.

3) Vous pouvez former une équipe allant de un à six personnages. Cependant, nous vous recommandons d'avoir un minimum de quatre personnages. Le jeu a été équilibré en partant de ce postulat.

CREATION DE PERSONNAGE

Si vous avez choisi de créer un ou plusieurs personnages, la lecture de ce chapitre pourra vous aider dans vos décisions. Suivez les étapes ci-dessous ; cependant, à tout moment, vous pouvez cliquer sur "Recommencer" et un nouvel écran de création de personnage s'affichera devant vous. Si vous regrettez certains de vos choix et que vous voulez les changer, appuyez sur le bouton "Retour", dans le coin inférieur gauche de l'écran.

SEXE

Choisissez le sexe de votre personnage : masculin ou féminin. Cela n'influe que sur le choix des portraits et sur votre apparence dans le jeu. Une fois que vous avez choisi votre sexe, cliquez sur le bouton "Terminé" dans le coin inférieur droit de l'écran. (Vous devez appuyer sur le bouton "Terminé" après chacun des choix ci-dessous). Il existe des personnages des deux sexes pour l'ensemble des races présentes dans le jeu.

SELECTION DU PORTRAIT

Sélectionnez le portrait de votre personnage. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un portrait personnalisé au lieu de ceux qui vous sont proposés. Pour savoir comment personnaliser les portraits de vos personnages, leurs voix, leur histoire ou leur comportement, reportez-vous au chapitre Fiche du personnage, page 20. Pour obtenir de plus amples informations sur l'utilisation de vos propres personnages personnalisés, veuillez vous référer au fichier LISEZMOI.

RACE

Choisissez la race et/ou la sous-race de votre personnage : humain, elfe, demi-elfe, nain, gnome, halfelin ou demi-orque. Suivant la race que vous choisissez, il se peut qu'un autre menu apparaisse avec les nouvelles sous-races d'Icewind Dale II. Ainsi, si vous choisissez un "elfe", un menu apparaîtra pour que vous choisissiez entre elfe, drow (elfe noir), et elfe sauvage. Les forces et les faiblesses de chaque race et sous-race sont décrites dans la zone de texte apparaissant à droite de l'écran. Votre race peut avoir une incidence sur les dialogues du jeu ainsi que sur le choix des classes proposées et vos valeurs de caractéristiques, alors faites le bon choix. Pour une information détaillée sur chaque race, reportez-vous au chapitre "Races", page 45.

CLASSE

Choisissez votre classe dans la liste. La boîte de dialogue à droite de l'écran contient les descriptions de chaque classe. Les classes suivantes nécessitent un choix supplémentaire lorsque vous les sélectionnez :

Prêtres : si vous avez choisi un prêtre comme personnage, il vous faut ensuite définir la divinité sur laquelle il fonde sa foi. Il vaut mieux vous renseigner sur chaque divinité pour déterminer celle qui correspondra le mieux à votre personnage. N'oubliez pas que ce choix restreint ensuite les choix d'alignements de votre personnage, et ceux-ci restreignent les classes que vous pourrez ensuite jumeler à votre personnage.

Moines et paladins : les moines et les paladins doivent choisir l'Ordre auquel ils appartiennent. Le choix d'un Ordre aide à définir la foi du moine ou du paladin et détermine la voie de leur multiclassement.

Magiciens : vous devez choisir une école de magie pour ces personnages, dans le menu d'options qui apparaît après avoir choisi la classe magicien. Vous devriez lire leur description attentivement avant de continuer.

Pour plus de détails sur chaque classe, consultez le chapitre "Classes", page 49.

ALIGNEMENT

L'alignement définit l'attitude de vos personnages, de loyale à chaotique, avec de bonnes ou de mauvaises intentions : suivant votre classe il se peut que vous ne puissiez pas choisir certains alignements (les paladins ne peuvent être que loyal bon, par exemple). Chaque alignement est accompagné d'une légende qui le détaille. Lisez-les attentivement pour faire votre choix. La sélection de l'alignement aura un effet sur le choix des dialogues et peut restreindre le choix des classes que vous voudrez jumeler à l'avenir.

VALEURS DE CARACTERISTIQUES

Votre personnage est défini par six valeurs de caractéristique : la force (FOR), la dextérité (DEX), la constitution (CON), l'Intelligence (INT), la sagesse (SAG) et le charisme (CHA). Elles sont indiquées sur cet écran avec les valeurs minimales dépendant de votre race. Ensuite, vous avez 16 points à allouer à votre gré aux six caractéristiques. Vous ne pouvez pas aller en dessous des minima imposés par votre classe ou votre race. La boîte de dialogue à droite de l'écran décrit chaque caractéristique.

DONS ET COMPETENCES

A cette étape de la création du personnage, vous allez choisir les compétences et dons avec lesquels votre personnage va commencer la partie. Pour savoir comment choisir vos dons et compétences et connaître leur influence sur le jeu, reportez-vous au chapitre sur les dons et compétences page 62.

SORTS

Si votre personnage est un magicien, un sorcier, un prêtre ou un druide, vous commencez la partie avec un choix de sorts de premier niveau. Consultez le Cahier des Sorts et des Tables si vous voulez des détails. Vous pouvez aussi cliquer sur "Sélection auto" et une sélection équilibrée qui vous permettra de vous sortir de la plupart des situations dans le jeu sera faite pour vous.

ENNEMI JURE

Les rôdeurs ont un "ennemi juré", c'est-à-dire une espèce humanoïde ou un type de créature qu'ils ont juré de détruire. Lorsqu'ils les attaquent, ils bénéficient alors d'un bonus spécial de dégâts. Les rôdeurs peuvent choisir entre les créatures suivantes : gobelours, driders, géants, gobelins, demi-dragons, harpies, crochorreurs, hommes-lézards, ogres, orques, salamandres, métamorphes, morts-vivants, trolls, ombres des roches ou wivernes.

Les rôdeurs peuvent choisir un ennemi juré au départ, puis en changer tous les 5 niveaux.

APPARENCE

Choisissez les couleurs de votre personnage (certaines races et sous-races, tels que les drows, n'ont qu'une palette limitée). Vous pourrez changer la couleur de votre peau, de vos cheveux, et de vos vêtements à tout moment de la partie, dans la fenêtre d'inventaire.

NOM

Enfin, vous devez nommer votre personnage. Cliquez sur la zone de texte et saisissez son nom. Lorsque vous aurez terminé, appuyez sur "ENTREE" ou cliquez sur "Terminé".

BIOGRAPHIE

Ce bouton vous permet de saisir la biographie de votre personnage. Vous pouvez choisir de ne pas en faire usage. En cours de jeu, vous pouvez y accéder par l'intermédiaire du bouton "Personnaliser" sur l'écran de la Fiche du personnage.

FINITION DE VOTRE PERSONNAGE

Si vous êtes satisfait de votre personnage, cliquez sur le bouton "Fin" en bas de l'écran. Sinon, cliquez sur "Retour" pour revenir en arrière et modifier vos choix.

IMPORTER

Ce bouton vous permet d'importer des personnages que vous avez déjà créés dans une autre partie multijoueur ou solo.

SOMME DE DEPART

Tout personnage commence la partie avec un pécule, sa valeur étant déterminée par la classe du personnage. Cependant, si vous avez choisi une équipe préfabriquée dans l'écran de Formation du groupe, alors son argent aura déjà été dépensé pour acheter leur équipement.

En ce qui concerne les personnages créés, la somme départ est déterminée comme suit :

Classe	Somme de départ
Barbares	50 po - 200 po
Moines	30 po - 180 po
Bardes	30 po - 180 po
Paladins	50 po - 200 po
Druides	30 po - 180 po
Prêtres	30 po - 180 po
Ensorceleurs	20 po - 50 po
Rôdeurs	50 po - 200 po
Guerriers	50 po - 200 po
Roublards	20 po - 120 po
Magiciens	20 po - 50 po

L'INTERFACE

Ce chapitre décrit toutes les fonctions des fenêtres, boutons, et menus de l'interface d'Icewind Dale II. Cependant, la plupart de ses caractéristiques sont évidentes, c'est pourquoi nous vous conseillons de vous reporter aux explications pour des points précis de l'interface pour vous aider dans votre exploration des Dix-cités et d'Icewind Dale.

BOUTONS DE LA SOURIS

Le chapitre suivant décrit les actions que vous pouvez accomplir à l'aide de la souris, avec des clics gauche ou droit. Remarquez que la plupart des menus du jeu (qui peuvent défiler) répondent à la molette. En plaçant le pointeur sur le menu et en le faisant défiler à l'aide de la molette, comme si vous étiez dans Windows, le menu se déroulera.

CLIC GAUCHE

Le clic gauche équivaut à un bouton d'action. Il permet de réaliser les fonctions suivantes :

- Sélectionner un personnage ou un portrait (si un personnage ou un groupe était déjà sélectionné, il se désélectionne, et le nouveau personnage est sélectionné à sa place).
- Si vous appuyez sur la touche MAJ. tout en cliquant sur les divers personnages à l'écran ou les portraits, tous ces personnages seront sélectionnés.
- Si vous appuyez sur la touche CTRL tout en cliquant sur des personnages non-sélectionnés, ces derniers s'ajouteront à la sélection actuelle.
- Un double clic sur un portrait, permet de centrer la vue sur ce personnage.
- Sélectionner l'action des personnages : défendre, parler, attaquer (cliquer sur une arme), etc.
- Jeter des sorts et utiliser des objets une fois qu'ils sont sélectionnés.
- Sur le terrain, le(s) personnage(s) sélectionné(s) marche(nt) vers l'endroit indiqué (remarque : utilisez le bouton droit de la souris pour vous déplacer en mode formation).
- En maintenant le bouton gauche enfoncé et en faisant glisser le pointeur de la souris sur le sol, on peut sélectionner plusieurs personnage (cela crée une zone de sélection mobile).
- Permet de faire ramasser des objets par le(s) personnage(s) sélectionné(s). Si plus d'un personnage est sélectionné, c'est le héros représenté par le portrait le plus à gauche (le "leader") qui se dirige vers l'objet et le ramasse.
- Cliquez sur un portrait et faites-le glisser vers l'emplacement désiré pour modifier l'ordre de déplacement des personnages ; le portrait s'insère dans l'espace séparant les personnages vers lesquels vous le déplacez.
- Cliquez sur l'horloge en bas à gauche, pour activer ou désactiver le mode pause.
- Sélectionne une action de personnalisation, cliquer D sur un bouton pour accéder à ce menu
- En maintenant appuyée la touché MAJ pendant un click G sur une icône de sort d'un prêtre d'alignement bon ou neutre, cause une conjuration de sort de puissance égale.
- En maintenant appuyée la touché MAJ pendant un click G sur une icône de sort d'un prêtre d 'alignement mauvais inflige un sort de puissance équivalente.

CLIC DROIT

Le clic droit a des fonctions variées, il permet généralement d'obtenir des informations, d'annuler des actions, de personnaliser et de contrôler la formation de l'équipe. Utilisez le clic droit pour effectuer les actions suivantes :

- Cliquez sur un portrait pour afficher son écran d'inventaire.
- Cliquez sur un objet ou un sort de l'inventaire pour afficher l'écran d'information de ce sort ou de cet objet.
- Annuler l'action en cours : que ce soit une attaque ou un lancement de sort.
- Permet d'entendre l'échantillon sonore d'un monstre, d'un personnage non joueur (PNJ) ou d'un personnage sélectionné en cliquant dessus.
- Sur le terrain : permet de faire avancer le personnage sélectionné en mode formation (clic droit, maintenez le bouton enfoncé et faites glisser le pointeur pour faire pivoter la formation si plus d'un personnage est sélectionné).
- Cliquez sur les emplacements d'armes rapides, de sorts rapides, d'objets rapides et de formations de groupe pour configurer les options possibles. Après avoir cliqué avec le bouton droit, les options de cet emplacement rapide apparaîtront. Vous pourrez sélectionner une de ces options en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.
- Pour les armes rapides, sorts rapides, objets rapides et la formation de groupe : Apres un clique D, les différentes options apparaissent, sélectionnez une option en cliquant G sur celle-ci ou cliquez D pour aller plus loin si cette option le permet.

- Chacun des boutons de l'interface, à l'exception des 3 premiers, font apparaître le menu de personnalisation
- Maintenir la touche MAJ enfoncée pendant un clique D, permet de positionner des balises de déplacement sur l'écran, et à vos personnages de se déplacer entre celles-ci.

MOUVEMENT DE LA SOURIS

La zone de jeu principale défilera vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite si vous déplacez le pointeur de la souris vers les bords de l'écran, que ce soit en mode fenêtre ou en mode plein écran. Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées du pavé numérique.

L'INTERFACE PRINCIPALE

ZONE DE JEU PRINCIPALE

C'est cet écran que vous verrez le plus en jouant à Icewind Dale II. Cliquer avec la souris ou utiliser d'autres boutons a les effets suivants :

- Cliquez pour sélectionner des personnages. Un clic gauche en maintenant appuyée la touche MAJ. ou un clic droit en maintenant appuyée la touche CTRL permet de sélectionner ou désélectionner plusieurs personnages. Si vous cliquez et que vous faites glisser la souris sur la zone de jeu principale, un rectangle apparaît, sélectionnant ainsi tous les personnages se trouvant à l'intérieur (vous pouvez utiliser cette fonction en maintenant la touche MAJ. enfoncée pour ajouter des personnages à ceux actuellement sélectionnés ou avec la touche CTRL pour retirer des personnages).
- Un clic gauche permet de donner des ordres d'actions aux personnage(s) sélectionné(s) (voir bouton ci-dessus).
- Un clic doit permet d'annuler une action ou de faire avancer ou pivoter une formation lorsqu'un groupe est sélectionné (maintenez le bouton droit enfoncé pour faire pivoter la formation)
- Notez que le pointeur change de forme quand il passe au-dessus d'un objet, d'un personnage ou d'un PNJ, afin d'indiquer l'action possible par défaut. Vous pouvez modifier l'action possible par défaut en cliquant avec le bouton gauche sur le bouton au bas de l'écran.

RESOLUTION D'ECRAN

La résolution standard d'Icewind Dale II vous permet de jouer en 800 x 600. Si vous voulez jouer dans une plus grande résolution, vous pouvez la modifier dans le programme de configuration. Vous pouvez y accéder à partir du raccourci du menu Démarrer. Veuillez noter que même si vous pouvez jouer en résolution 1024 x 768, 1600 x 1200, ou 2048 x 1536, officiellement, Icewind Dale II ne prend en charge que la résolution 800 x 600.

INTERFACE MODULABLE

Certaines combinaisons de touches vous permettent de réduire les panneaux de l'interface sur l'écran principal. Par défaut, en appuyant sur la touche Y, les boutons des personnage et des actions disparaissent de l'écran principal. Avec la touche H, c'est l'interface tout entière qui disparaît. En appuyant une nouvelle fois sur ces mêmes touches, les boutons réapparaissent. Notez que lorsque l'interface est cachée et que vous mettez le jeu en pause, tous les panneaux réapparaissent ; en désactivant le mode pause, ils disparaissent à nouveau.

POINTEURS D'ACTIONS

Les pointeurs d'actions apparaissent lorsque vous avez la possibilité d'effectuer certaines actions. Si un pointeur spécifique est sélectionné, on peut le modifier en cliquant sur un bouton d'action différent, en appuyant sur la touche Echap, ou en effectuant un clic gauche dans une zone où le pointeur n'a pas d'effet (par exemple sur tout ce qui n'est pas objet ou, sur la bordure de l'interface). Vous pouvez annuler le lancement d'un sort d'un clic droit ou le lancer sur une créature ou une zone (selon le type de sort) grâce à un clic gauche.

Sélectionner : indique que vous pouvez sélectionner un personnage.

Mouvement : indique que vous pouvez vous déplacer jusqu'à ce point si rien ne vous en empêche (il peut y avoir une porte ou d'autres obstacles sur le chemin).

Destination bloquée : vous ne pouvez pas cibler ou vous rendre à cet endroit.

Voyage : si vous vous déplacez jusqu'à ce point, vous quitterez la zone.

Portes : ouvre ou ferme la porte mise en sur brillance.

Entrer: indique que vous pouvez entrer dans une pièce ou dans un couloir.

Escalier : permet de monter ou descendre un escalier.

Ramasser un objet : pour ramasser un objet.

Attaquer : indique que vous pouvez attaquer la créature ciblée en cliquant dessus.

Crocheter : utilisation des talents pour déverrouiller quelque chose.

Désamorcer : un roublard peut essayer de désamorcer un piège dans la zone en sur brillance.

Vol à la tire : votre roublard peut essayer de faire les poches du personnage sélectionné.

Sort : indique que vous êtes sur le point de lancer un sort sur une cible sélectionnée.

Information : un clic gauche sur cette zone permet d'obtenir des informations à son sujet.

Pivoter la formation : vous pouvez faire pivoter la formation du groupe.

Modifier l'ordre du groupe : vous pouvez intervertir la position de deux personnages.

Utiliser un objet : vous pouvez utiliser l'objet en sur brillance (levier, interrupteur, etc.)

ACTIONS ET BROUILLARD DE GUERRE

Un grand nombre d'actions ne peuvent pas être effectuées dans des zones que vous ne pouvez pas voir. Chaque personnage peut voir jusqu'à une certaine distance de lui-même, et tout ce qui est au-delà s'appelle le "brouillard de guerre" (c'est à dire la zone noircie ou ombrée). Cela signifie que vos personnages ne peuvent pas voir derrière un bâtiment avant d'en avoir passé l'angle, et qu'ils ne peuvent pas voir à travers les murs.

BOUTONS DU MENU D'ACTION

Contrairement aux autres boutons du menu de l'interface, ceux du menu d'action varient selon le personnage sélectionné et si plusieurs personnages sont sélectionnés. Les touches "F" servent de touches de raccourci par défaut de ces boutons. "F1" est toujours la touche de raccourci du bouton le plus à gauche, "F2" celle du bouton suivant et ce, quel que soit le sous-menu affiché. Les boutons sont les suivants :

BOUTONS D'ACTIONS (F1 À F5)

Personnaliser l'interface : tous les boutons de l'interface de jeu principale peuvent être personnalisés selon vos désirs (sauf Défendre/Protéger et Armes rapides). Effectuez un clic droit sur une icône pour faire apparaître le menu qui vous permet de personnaliser. Si vous cliquez sur l'un des boutons de ce menu, l'icône sélectionnée sera placée dans l'interface de jeu principale. Si vous effectuez de nouveau un clic droit sur l'une des icônes de ce menu, les icônes des capacités/sorts spécifiques à cette icône s'afficheront. Par exemple, si vous effectuez un clic droit sur le bouton des capacités spéciales, puis un autre clic droit sur le bouton des compétences, les icônes de toutes vos compétences actuelles (qui peuvent être activées ou désactivées) s'afficheront sous vos yeux. Un clic gauche sur l'une de ces icônes vous permettra de l'ajouter dans l'interface de jeu principale et remplacera le bouton des capacités spéciales.

Pour rétablir un bouton par défaut, cliquez sur le bouton Effacer bouton.

Pour rétablir tous les boutons de l'interface par défaut, cliquez sur le bouton Réinitialiser les boutons.

Les boutons les plus à gauche ont les fonctions suivantes :

Défendre/Protéger (F1) : pour protéger une zone ou un personnage. Lorsque ce mode est sélectionné, cliquez avec le bouton gauche sur la zone au sol désirée, puis faites glisser le pointeur pour faire apparaître un cercle englobant la zone à protéger. Le personnage pourra se déplacer librement dans cette zone mais ne la quittera pas. Il ripostera en cas d'attaque mais ne quittera pas la zone gardée tant que vous ne l'aurez pas déplacé ailleurs ou que vous ne lui aurez pas indiqué de protéger une autre zone. Si votre personnage en protège un autre, il le suivra constamment et attaquera toute créature qui s'en prendrait à lui. Si le mode Défendre/Protéger est sélectionné et que vous n'avez pas cliqué sur une zone, le personnage restera immobile mais il ripostera en cas d'attaque.

Arme rapide (F2, F3) : ces emplacements correspondent à ceux de l'écran d'inventaire. Placez une arme dans un de ces emplacements (pour choisir l'arme, effectuez un clic droit) et elle apparaît dans l'emplacement approprié.

Utiliser les compétences (F4) : affiche le menu des compétences dont le personnage dispose.

Lancer des sorts (F5): pour les bardes, les prêtres, les druides, les paladins, les rôdeurs, les ensorceleurs, les magiciens. La liste des sorts mémorisés s'affiche devant vous, vous permettant ainsi de lancer un sort.

3 BOUTONS DE PERSONNAGE (F6 À F8)

Les trois boutons du milieu, par défaut, diffèrent selon la classe. Pour personnaliser, effectuez un clic droit sur l'un des emplacements et sélectionnez un sort, une compétence, un objet ou une capacité spéciale puis cliquez sur votre choix.

Trouver des pièges (Search): les personnages chercheront les pièges et les portes secrètes tant que le bouton sera activé. Si l'on sélectionne une action autre que le déplacement, cette fonction prend automatiquement fin.

Larcin : cette fonction inclut le vol à la tire, le crochetage et le désamorçage de pièges (disable device), suivant la cible choisie. Le moine utilise aussi ce bouton, mais il ne lui sert qu'à désamorcer les pièges.

Furtivité : Les personnages ont cette fonction à disposition ; s'ils réussissent, ils deviennent presque invisibles.

Sorts rapides : ils sont configurés par un clic droit sur l'emplacement des sorts rapides : la liste des sorts mémorisés apparaît alors. Une fois configuré, le sort est prêt à être lancé en utilisant le raccourci clavier approprié ou en cliquant sur cet emplacement.

Chant de bataille : seul le barde peut utiliser cette capacité. Il entonnera ainsi un chant qu'il continuera jusqu'à ce qu'un ordre, autre que le déplacement, lui soit donné. En fonction du chant que vous sélectionnez, des effets différents se feront ressentir sur votre groupe et sur vos ennemis.

3 BOUTONS D'OBJET (F9 À F11)

"Use Item Button."
Utiliser objet : vous permet d'utiliser d'un clic gauche n'importe quel objet utilisable étant en votre possession.

"Quick Item Button."
Objets rapides (x3) : vous gardez sous la main n'importe quel objet de votre inventaire personnel en effectuant un clic droit sur l'un des trois emplacements et en sélectionnant un de vos objets (de la même façon que vous utilisez un objet). Cette fonction est semblable à celle des Sorts rapides. Si un objet est vidé, abandonné ou échangé, il doit être retiré de son emplacement d'Objet rapide. Si l'utilisation d'un objet provoque le déclenchement d'un sort sur un personnage, un monstre ou une zone au sol, le pointeur prendra une apparence appropriée et il vous faudra cliquer sur la cible pour l'utiliser. Un clic droit annule son utilisation.

On peut attribuer aux emplacements d'Objets rapides les pouvoirs de certaines armes magiques car ceux-ci ne peuvent pas être attribués aux emplacements d'Arme rapide (seules les armes infligeant des dégâts physiques le peuvent).

Vous pouvez aussi personnaliser les emplacements des Objets rapides pour utiliser des sorts, des compétences, ou des capacités spéciales.

BOUTON DE CAPACITÉS SPÉCIALES (F12)

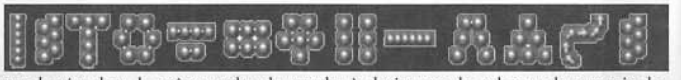
Certaines classes et races sont dotées de capacités spéciales. Cliquez sur ce bouton pour les faire apparaître. Pour plus de détails, reportez-vous à "Capacités spéciales", page 56.

BOUTONS DU MENU D'UN GROUPE

Ces boutons apparaissent au bas de l'écran quand plus d'un personnage est sélectionné : Défendre/Protéger et Attaquer sont identiques aux fonctions d'un personnage seul.

Arrêt : arrête toutes les actions en cours du groupe.

Boutons de formation rapide :



Les formations sont classées dans le même ordre de gauche à droite que la colonne de portrait des personnages (le personnage de gauche étant le n°1 de la formation et ainsi de suite). Si moins de six personnages sont sélectionnés, ils s'assemblent en fonction de leur nombre, occupant le premier emplacement, puis le second, le troisième, etc. Les mouvements en formation s'effectuent en faisant un clic droit et en le maintenant enfoncé (pour faire pivoter la formation), ou en faisant un clic gauche. Mais dans les deux cas, un groupe doit être sélectionné.

Les formations rapides fonctionnent comme les sorts rapides, les armes rapides et les objets rapides. Elles permettent un combat tactique en temps réel : placez votre mage au milieu du groupe ou avancez rapidement vos guerriers vers l'avant, en utilisant les formations. Les emplacements de formations rapides sont configurés avec un clic droit pour faire apparaître les formations disponibles. Effectuez ensuite un clic gauche sur une des formations pour sélectionner la formation de groupe à utiliser. En effectuant un clic gauche sur le terrain, le groupe se déplacera en formation. Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton droit, en le maintenant enfoncé, pour faire pivoter la formation.

BOUTONS DES PERSONNAGES

Les boutons suivants sont situés sur le côté droit du menu :

Portraits des personnages : un clic gauche sur le portrait d'un personnage permet de le sélectionner alors qu'un clic droit ouvre l'inventaire personnel de ce personnage.

VIE DE VOTRE PERSONNAGE: La barre située en dessous de votre personnage indique le niveau de vie de celui-ci. Quand la barre est vide, votre personnage est mort.

PORTRAIT DE VOTRE PERSONNAGE: le portrait de votre personnage indique l'état de celui –ci (Charme, santé, etc.) ainsi que son aptitude à avancer vers les niveaux supérieurs.

Ordre des portraits : pour changer l'ordre des personnages dans votre groupe, sélectionnez un portrait et faites-le glisser à l'emplacement souhaité. Par exemple, pour inverser la position du premier et du deuxième personnage, sélectionnez le premier portrait, gardez le bouton enfoncé et déplacez le pointeur sur le portrait du second personnage. Relâchez le bouton, et le premier et le deuxième personnage intervertissent leurs places.

BOUTONS DU MENU D'INTERFACE

Les boutons situés dans le cercle situé en bas à droite de l'écran vous permettent d'accéder directement aux différents écrans d'interface. Les boutons sont les suivants :

Fiche du personnage

Livre de sorts

Ecran inventaire

Carte de la région

Journal

Ecran options

Formation du groupe

Chacun de ces boutons vous permet d'accéder directement à l'écran correspondant au personnage sélectionné. Si vous avez sélectionné tout le groupe, c'est alors l'écran du chef de groupe qui apparaît.

Globe

Il représente le temps qui passe dans le jeu. Un clic gauche sur ce bouton a le même effet que d'appuyer sur la barre d'espace, il met le jeu en pause ou retire la pause.

Sélectionner tous les personnages : Sélectionne ou désélectionne tous les personnages.

IA activée/désactivée : active ou désactive l'I.A. d'un personnage (ou d'un groupe de personnage). Les personnages dont l'I.A. est désactivée ne réagissent pas à leur environnement, sauf s'ils sont contrôlés manuellement. Ils ne bougent pas et ne font rien, sauf si cela est prévu dans la section non modifiable de leur script (la partie que les joueurs ne peuvent pas modifier, représentant la personnalité du personnage).

Repos : en sélectionnant la fonction Repos depuis l'écran du monde, tout votre groupe se repose jusqu'à ce que chaque personnage soit complètement guéri. Si vous sélectionnez Repos sur un autre écran, vous aurez le choix entre trois options : Repos normal (8 heures), Repos complet (repos jusqu'à ce que tout le monde soit guéri) et Annuler. Quand vous sélectionnez Repos ou Repos complet et que vous confirmez ce choix, le temps s'écoule dans le jeu et vos personnages guérissent et récupèrent leurs sorts. N'oubliez pas que, normalement, on ne peut se reposer que dans des auberges, dans la nature (si tous les monstres environnants ou de la carte ont été tués) ou chez un habitant avec sa permission.

CONSEIL AUX AVENTURIERS : il se peut que vous soyez attaqués pendant votre repos, si un groupe de créatures errantes tombe sur votre groupe.

INFO-BULLES

Les "info-bulles" sont les petits parchemins qui apparaissent quand vous placez le pointeur de la souris sur un objet pendant un certain temps (ce qui inclut les personnages, les objets, les symboles, etc.). Le temps que met une bulle d'informations à s'ouvrir dépend du réglage effectué dans l'écran des Options. Pour ouvrir instantanément une bulle d'informations, appuyez sur la touche "Tab".

FENETRE DE DIALOGUE

Dans Icewind Dale II, vous devrez parler à une foule de personnages. Pour engager la conversation, sélectionnez la personne à laquelle vous voulez parler. Vous ne pouvez pas parler à un personnage entouré d'un cercle rouge (un cercle rouge indique que le personnage vous est hostile et qu'il ne désire pas vous parler).

Le dialogue n'est possible qu'avec le personnage sélectionné. Il est impossible de changer le personnage qui parle tant que vous n'avez pas terminé la conversation, pour pouvoir recommencer avec un autre personnage. Si plusieurs personnages sont sélectionnés, le personnage situé le plus à gauche dans l'ordre de classement des portraits (situés en bas de l'écran) sera celui qui engagera la conversation.

Quand vous parlez à quelqu'un, vous avez accès à une liste d'options numérotées pour déterminer ce que vous souhaitez lui dire (les phrases apparaissent en rouge). Vous pouvez soit cliquer sur l'option choisie, soit taper le chiffre correspondant. Lorsqu'il y a plus de texte dans la fenêtre que le maximum pouvant être lu en une seule fois ou lorsque la fenêtre de dialogue est en pause pour vous donner le temps de lire le texte, vous pouvez cliquer sur "Suite" en bas de la fenêtre pour afficher la suite du texte. Vous pouvez accéder à ce qui a déjà été lu à l'aide des flèches de défilement situées à droite (défilement vers le haut ou vers le bas).

CONSEIL AUX AVENTURIERS : N'oubliez pas que le choix de dialogue possible dépend des caractéristiques de votre personnage (Intelligence et Charisme), de sa classe, de sa race, et de ses compétences. Si votre personnage n'arrive à rien avec un PNJ, essayez d'engager la conversation avec un autre de vos personnages de race différente, avec plus de charisme ou d'intelligence ou des compétences différentes.

Pendant les dialogues, le portrait du personnage qui parle est en sur brillance et clignote dans la zone de jeu principale. Le PNJ à qui il s'adresse clignote également.

CONSEIL AUX AVENTURIERS : Souvenez-vous bien qu'il y a des moments dans le jeu où même un personnage caché ou invisible sera repéré. On pourra donc s'adresser à lui pour permettre à l'intrigue de progresser.

BOUTIQUES, AUBERGES, TAVERNES ET TEMPLES

Toutes les boutiques d'Icewind Dale II utilisent une même interface pour l'achat et la vente de produits, d'informations ou de services. Quand vous parlez au propriétaire d'une boutique, un panneau remplace la partie inférieure de l'écran, affichant les boutons des divers services offerts. Ces services sont les suivants :

Louer des chambres : il y a généralement quatre types de chambres dans les auberges que peuvent louer les aventuriers pour se reposer. Cela va des chambres rustiques aux suites de luxe. Plus la chambre est onéreuse, plus vos personnages récupèreront de points de vie au cours de leur période de repos.

Acheter et vendre : cet écran se divise en une fenêtre d'achat et une de vente. Les objets que l'on peut acheter dans la boutique apparaissent dans la fenêtre d'achat, tandis que les objets de l'inventaire du personnage apparaissent dans la fenêtre de vente. Pour acheter un objet, cliquez dessus dans la fenêtre d'achat. L'objet est mis en sur brillance, mais il n'est pas acheté tant que vous n'effectuez pas un clic gauche sur le bouton "Acheter" en bas de la fenêtre. Vous pouvez sélectionner plusieurs objets, le total apparaît à côté du bouton "Acheter". La fenêtre de vente fonctionne de la même manière, mais le marchand peut ne pas vouloir acheter certains objets de votre inventaire (ils sont alors grisés). Les objets inutilisables par le personnage sélectionné sont affichés en rouge.

Pour chaque article, le nombre d'objets que le propriétaire a en stock figure entre parenthèses après chaque objet (les objets en nombre illimité ne sont pas suivis de numéro) et, si vous le désirez, vous pouvez acheter plusieurs exemplaires d'un même article. Pour cela, double cliquez sur l'article qui vous intéresse et un menu vous permettant de saisir la quantité désirée apparaît. Si vous avez l'argent nécessaire, bien sûr, vous pourrez repartir avec.

CONSEILS AUX AVENTURIERS : les prix dans les boutiques peuvent varier selon le Charisme du personnage effectuant la transaction ou le don Fibre commerciale. Ils peuvent aussi varier en fonction du nombre d'objets d'un certain type dont dispose le vendeur. (Si Deirdre du comptoir de Targos a déjà cinquante haches d'armes de gobelins, vous aurez peu de chance de faire fortune en lui en vendant une dizaine).

Boissons et rumeurs : vous trouverez dans certains endroits des aubergistes et des tenanciers fort sympathiques. Ils vendent aussi bien des liqueurs coûteuses que des bières bon marché. Si vous commandez une boisson, il y a des chances pour que le tenancier vous confie les dernières rumeurs des alentours. Attention, cependant, l'abus d'alcool peut rapidement nuire à votre personnage.

Acheter des soins : on peut généralement acheter des soins dans un temple. Un menu apparaît alors, sur lequel sont indiqués les services proposés et leur prix. Sélectionnez le service que vous désirez, puis le personnage qui en a besoin.

Identifier : vous pouvez faire identifier vos objets dans les boutiques et les temples pour un coût de 100 po par objet. Si vous ne pouvez pas sélectionner l'objet dans votre liste, cela signifie que le propriétaire ne peut l'identifier.

CONTENEURS

Certains objets et conteneurs peuvent être ramassés et ouverts en cours de jeu. Lorsque vous déplacez le pointeur sur ces objets, ils sont mis en sur brillance, en bleu. Un clic gauche vous permet de les ouvrir et de faire apparaître un nouveau panneau au bas de l'écran. Le côté gauche du panneau montre les objets par terre ou dans le conteneur et le côté droit est une petite partie de l'inventaire du personnage. En cliquant sur les objets de gauche, vous les faites entrer dans l'inventaire du personnage. Si celui-ci est plein, l'objet reste à terre.

Ce processus peut être inversé. On peut déposer des objets de l'inventaire d'un personnage dans un conteneur ou même par terre, en effectuant un clic gauche sur les objets situés sur le côté droit du panneau.

Notez que tout objet dans l'inventaire d'un personnage sera automatiquement groupé avec les autres objets identiques. De plus, certains objets peuvent faire office de conteneur à l'intérieur de votre inventaire. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à "Sacs à gemmes, sacs à potions et étuis à parchemins", page 20.

L'interface du conteneur peut être fermée en cliquant sur le carré situé en haut à droite de l'interface du conteneur ou en cliquant n'importe où dans le jeu.

CARTES

Carte de zone

Un clic gauche sur le bouton de la carte fait apparaître la carte de l'endroit où se trouve(nt) le(s) personnage(s) sélectionné(s). Les zones qui ont été visitées sont dévoilées, les autres sont sombres. La position actuelle des personnages est indiquée sur la carte par des cercles verts.

Carte du monde

Cliquer sur le bouton Monde de la carte de la zone pour afficher la carte du monde. Un icône indique dans quelle région se trouvent vos personnages. Généralement, seules les zones visitées apparaissent sur la carte du monde. Notez que vous pouvez voyager uniquement entre les zones que vous connaissez ou si vous vous trouvez à la frontière d'une zone et que vous affichez la carte du monde avec l'icône "Voyage". Pour vous rendre dans une zone, mettez-la en sur brillance et cliquez dessus.

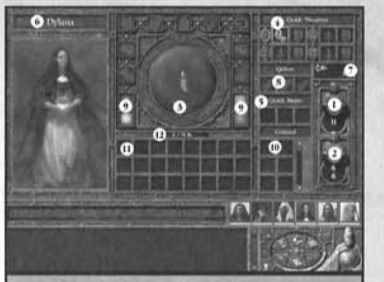
CONSEIL AUX AVENTURIERS : notez que votre carte du monde sera, de temps en temps mise à jour à l'occasion de discussions ou d'évènements se déroulant dans Icewind Dale II. Cela vous permettra donc d'avoir accès à d'autres zones.

JOURNAL

C'est le journal de votre aventure. Des notes concernant les personnages importants y sont automatiquement consignées ainsi que les éléments de l'intrigue, les quêtes et leur déroulement. Si vous avez des soucis dans votre quête, reportez-vous à votre journal. La page qui y est consacrée est susceptible de porter des informations utiles sur les endroits à visiter, et les actions à accomplir.

Vous pouvez décharger le contenu de votre journal dans un fichier texte. Appuyez sur les touches CTRL + S pour le chapitre en cours, ou sur CTRL + A pour décharger l'intégralité de votre journal, lorsque vous êtes dans l'écran du journal. Le fichier texte apparaîtra dans le répertoire \mpsave où fut installé Icewind Dale II, dans le dossier du dernier jeu chargé ou sauvegardé.

ECRAN D'INVENTAIRE



(1) Classe d'armure
(2) Points de vie (actuels/maximum)
(3) Modèle
(4) Emplacement d'armes rapides
(5) Emplacements d'objets rapides
(6) Nom du personnage
(7) Or du groupe
(8) Munitions
(9) Couleurs du personnage
(10) Objets au sol
(11) Inventaire personnel
(12) Encombrement

On peut accéder à l'écran d'inventaire en cliquant sur le bouton d'inventaire situé en bas à droite de l'écran, ou en effectuant un clic droit sur le portrait du personnage. Certains objets dans votre inventaire peuvent apparaître teintés de bleu, de rouge ou de jaune. Le rouge indique que l'objet n'est pas utilisable par ce personnage. Le bleu indique que l'objet est magique mais n'a pas été identifié. Une fois identifié, l'objet ne garde plus qu'un contour bleu. Enfin, le jaune indique que l'objet ne peut être utilisé que par une personne ayant la compétence d'utiliser les objets magiques (il se peut que l'utilisation échoue malgré tout).
Le modèle du personnage occupe le centre de l'écran. Au bas de l'écran, vous trouvez l'inventaire personnel de ce personnage et son encombrement. Vous pouvez faire glisser les objets sur le modèle afin d'en équiper le personnage ou les donner à un autre personnage. Vous pouvez retirer un objet d'une pile en cliquant dessus. Vous pouvez empiler des objets en les faisant glisser et en les déposant au-dessus des autres.
Les objets rangés dans les emplacements d'objets au sol sont déposés aux pieds des personnages et peuvent dès lors être ramassés à partir de l'interface principale du jeu. La quantité d'or dont dispose le groupe est également indiquée sur cette page.

ENCOMBREMENT

Chaque personnage ne peut porter qu'un certain poids, déterminé par sa Force. Toute surcharge ralentit le personnage et peut même l'empêcher de se déplacer.

EQUIPEMENT

Il y a 20 emplacements différents pour l'équipement : casque, armure, ceinture, cape, amulette, anneau G, anneau D, gantelets, bottes, jusqu'à 4 combo d'armes (weapon combo) et le carquois (trois jeux de munitions maximum). Pour attaquer avec deux armes, placez une arme dans l'emplacement du bouclier.

EMPLACEMENT DES ARMES RAPIDES (WEAPON COMBO)

Les armes rangées dans les emplacements d'armes rapides déterminent les attaques rapides possibles (c'est en fait une sorte de fourreau contenant les armes disponibles : pour un magicien, ce peut être une dague, pour un guerrier, une arme contondante contre les morts-vivants, un arc pour les attaques à distance et une arme tranchante pour le corps à corps). Quand une nouvelle arme est placée dans un de ces emplacements, une nouvelle attaque rapide apparaît pour le personnage, au bas de l'écran principal.
On ne peut porter qu'un seul arc ou qu'une seule arbalète à la fois. On peut placer flèches et carreaux dans le même carquois, mais seules les munitions utilisables avec l'arme rapide en main apparaîtront en choix d'attaque sur l'écran principal. Pour pouvoir s'équiper d'un bouclier, il ne faut pas porter une arme à deux mains comme arme rapide. Dans le cas contraire, le message "Inutilisable (arme à deux mains)" apparaît. Un message similaire apparaîtra si le personnage porte un bouclier et que vous voulez l'équiper d'une arme à deux mains dans un des quatre emplacements d'armes : "Inutilisable (bouclier en main)".

EMPLACEMENT D'OBJETS RAPIDES

Ces emplacements peuvent être utilisés pour garder à portée de main toutes sortes d'objets (des potions, notamment). L'accès y est ainsi facilité pendant le combat (comme pour les armes rapides). Les potions de soin sont particulièrement utiles dans ces emplacements.

INVENTAIRE PERSONNEL

C'est votre "sac à dos". Vous ne pourrez transporter que 24 objets ou groupes d'objets différents, quel que soit votre encombrement.

FENÊTRE D'INFORMATIONS DES OBJETS

En effectuant un clic droit sur un objet, vous ouvrez sa fenêtre d'informations. On y trouve l'icône représentant l'objet et sa description. Les personnages dotés d'une grande "Connaissance (mystères)" sont capables d'identifier automatiquement certains objets magiques. Si l'objet n'est pas automatiquement identifié, un bouton vous permet de le faire par magie, à l'aide d'un sort ou d'un parchemin. Si l'objet est un parchemin, les magiciens auront la possibilité de le copier dans leur livre de sorts. Certains objets magiques peuvent même avoir des "capacités" spéciales auxquelles vous pourrez accéder à partir de cette page (ce qui inclut la manière d'activer les pouvoirs magiques de l'objet). Enfin, cette page permet également de boire les potions qu'elle décrit.

COULEURS DU PERSONNAGE

Cliquez sur les cases colorées pour faire apparaître une palette afin de modifier la couleur de la peau, des cheveux et des vêtements. Vous pouvez les changer n'importe quand.

REPOS

Effectuez un clic gauche sur ce bouton pour mettre vos personnages au repos. Certaines zones sont plus appropriées que d'autres, sélectionnez donc avec soin l'endroit de votre campement. On se repose normalement dans les auberges, en pleine nature (si tous les monstres environnants ou de la carte ont été tués) ou chez un habitant, avec sa permission.

SACS A GEMMES, SACS A POTIONS ET ETUIS A PARCHEMINS

Certains objets de votre inventaire peuvent "emmagasiner" d'autres objets de type similaire. Les sacs à gemmes, par exemple, peuvent contenir plusieurs gemmes sans pour autant encombrer votre sac à dos. Les sacs à potions et les étuis à parchemin fonctionnent de la même manière.

Pour utiliser ces sacs et étuis, effectuez un clic droit et appuyez sur le bouton "Ouvrir" afin d'accéder à l'écran suivant. A partir de celui-ci, vous pourrez déplacer les gemmes, potions et parchemins de la colonne de gauche vers celle de droite. Ainsi, vous rangez les objets dans le sac ou l'étui en question. Vous pouvez aussi faire glisser les gemmes et parchemins sur le récipient, une fois au-dessus, relâchez le bouton de la souris pour ranger l'objet.

FICHE DU PERSONNAGE

Cette page indique toutes les caractéristiques et capacités importantes du personnage sélectionné.

NIVEAU SUPÉRIEUR

Ce bouton est grisé jusqu'à ce que le personnage ait accumulé les points d'expériences nécessaires à un changement de niveau. En appuyant sur le bouton "Niveau +", un écran du même nom apparaît. Toutes les modifications apportées à la fiche du personnage apparaissent en sur brillance. Dès lors, vous pouvez répartir les points ou dons que votre personnage a gagnés. A un nouvel emplacement de don doit être attribué un nouveau don.

INFORMATION

Cette page vous permettra de trouver des informations détaillées sur les scores de caractéristique, les classes, les races, les compétences et les dons.

PERSONNALISER

Cette page vous permet de modifier l'apparence d'un personnage, sa voix, sa biographie, ou ses scripts (le code informatique qui détermine ses réactions et attitudes face à différentes situations).

Custom Biography: You can customize your character's biography with the Customize button. Simply click on the text and edit it.

EXPORTER

Cette fonction vous permet de sauvegarder le fichier de votre personnage sur votre ordinateur pour l'utiliser dans d'autres parties de Icewind Dale II. L'état actuel du personnage sera sauvegardé ainsi que ses points de vie et d'expérience, son niveau, sa classe, son inventaire, etc...

LIVRE DE SORTS

Cet écran vous permet de choisir les sorts à mémoriser et de visualiser les sorts connus.
Les sorts connus sont indiqués sur la droite. En effectuant un clic droit sur l'icône d'un sort, une fenêtre apparaît avec la description du sort. Cliquez sur un sort pour le mémoriser. Il apparaît alors sur le côté gauche, dans la zone "mémorisé", mais reste ombré (c'est-à-dire inutilisable), jusqu'à ce que le personnage ait le temps de se reposer. (Reportez-vous à la section Repos, page 16). Les sorts ne peuvent être lancés qu'une fois mémorisés.

(1) Class Spell Type
(2) Domain Spells
(3) Spell Level
(4) Spell Slots Available
(5) Known Spells

Les sorts mémorisés sont représentés sur la page de gauche. Chaque fois qu'un jeteur de sorts dort, il mémorise les sorts de cette zone, ce qui lui permet de les lancer dans la journée. Si les emplacements de sorts mémorisés sont pleins et que vous voulez mémoriser un autre sort, cliquez sur le sort mémorisé que vous voulez remplacer pour le faire disparaître.

Les bardes et les ensorceleurs sont des jeteurs de sorts spéciaux qui n'ont pas besoin de mémoriser les sorts. Comme les autres, le nombre de sorts qu'ils peuvent utiliser dans une journée est limité, mais, contrairement à eux, ils n'ont pas besoin de choisir auparavant ceux qu'ils utiliseront.

Sort de classe : il s'agit de la liste des sorts disponibles en fonction de votre classe. Seuls les bardes, les prêtres, les druides, les paladins, les rôdeurs, les ensorceleurs et les magiciens peuvent lancer des sorts. Si vous avez plus d'une classe d'incantation, vous disposerez alors de plus de boutons de sorts.
Sorts de domaine : le prêtre gagne aussi des sorts en fonction du choix de son dieu. Certains de ces sorts peuvent être identiques aux principaux sorts de prêtre. Aussi, assurez-vous de choisir vos sorts de domaine en premier.
Niveau de sort : utilisez ces boutons pour sélectionner le niveau de sort dont vous souhaitez mémoriser les sorts. N'oubliez pas de revenir à cet écran après chaque passage au niveau supérieur pour vérifier si un autre niveau de sort est devenu accessible à votre lanceur.
Emplacements de sort disponibles : après la création d'un personnage et à certains niveaux, votre personnage recevra des emplacements de sort disponibles supplémentaires. Utilisez-les pour mémoriser plus de sorts.
Sorts connus : il s'agit de la liste complète des sorts que votre personnage connaît. Effectuez un clic droit sur l'une des icônes pour voir s'afficher une description détaillée du sort et ses effets.

ECRAN DE LA COMPOSITION DU GROUPE

Cet écran vous permet de modifier la configuration de votre groupe (dans les parties multijoueurs, il arbitre les personnages, reportez-vous en page 25, pour plus d'informations sur la manière dont fonctionne cet écran). A partir de cet écran, vous pouvez supprimer des personnages, en importer de nouveaux ou, dans une partie multijoueur, modifier les autorisations pour chaque personnage. Chaque personnage créé est identifié par un nom. En cliquant sur un nom (ou sur un emplacement vide), un menu secondaire apparaît, vous permettant de supprimer le personnage (si l'emplacement est occupé), ou d'en créer un nouveau (si l'emplacement est vide). La suppression d'un personnage est définitive.

Pour importer un personnage, sélectionnez "Créer un personnage" et suivez les instructions de l'écran de création d'un personnage. Si vous importez un personnage dans Icewind Dale II, il commencera au premier niveau.

ECRAN D'OPTIONS

SAUVEGARDER, QUITTER, ET CHARGER

Ces boutons vous permettent de sauvegarder vos parties sur le disque dur, d'abandonner votre partie, de charger une partie préalablement enregistrée et de revenir au menu principal.

IMAGE :

Luminosité/Contraste : vous permet d'ajuster la luminosité et le contraste de l'affichage.

Couleur : vous permet de basculer votre affichage entre des couleurs 16 bits, 24 bits, et 32 bits. Les autres options graphiques ci-dessous ne doivent être utilisées que si Icewind Dale ne fonctionne pas correctement sur votre ordinateur. Consultez le fichier Lisezmoi pour obtenir les informations les plus récentes sur la manière de corriger les erreurs d'affichage.

Animations statiques : cette option permet de désactiver les animations en arrière plan, permettant éventuellement d'augmenter les performances de jeu.

Translucidité logicielle : cette option active ou désactive la transparence. Certaines ombres et fantômes sont translucides, mais ne le sont plus si vous activez la transparence. Les effets des sorts ne seront plus translucides, mais vous pouvez améliorer ainsi les performances de votre ordinateur.

Ombres transparentes : cette option permet d'activer les ombres transparentes projetées par les personnages. Désactivez cette option pour de meilleures performances.

SONS

Ce menu vous permet de régler le volume des divers sons du jeu de manière indépendante.

Sélection des sons : vous permet d'activer ou de désactiver certains sons liés à des effets spécifiques et de déterminer à quelle fréquence vos personnages répondent à vos ordres.

Environnement audio : cette option utilise la technologie Creative® Environmental Audio™ pour accroître le réalisme de l'environnement audio. Vous devez être équipé d'une carte-son dotée de la technologie EAX™ pour activer cette option (la Sound Blaster Live par exemple).

JEU

Affichage des info-bulles : permet de régler la vitesse à laquelle apparaissent les info-bulles. A gauche la vitesse est la plus grande.

CONSEILS AUX AVENTURIERS : vous pouvez toujours faire apparaître les info-bulles instantanément à l'aide de la touche "Tab".

Défilement de la souris : permet de régler la vitesse à laquelle le décor défile lorsque le pointeur de la souris est situé en bord d'écran.

Vitesse de défilement du clavier : permet de régler la vitesse à laquelle le décor défile en utilisant les touches fléchées du clavier.

Difficulté : permet de doser la difficulté du jeu. Remarque : en réduisant la difficulté du jeu en dessous de la normale, vous avez une pénalité de points d'expérience. Le contraire n'est pas vrai, vous ne pouvez bénéficier d'un bonus qu'en choisissant le mode "Fureur totale" (reportez-vous à "Difficulté : Fureur totale," plus bas).

Afficher/Masquer : permet à vos personnages d'être toujours visibles, même au travers d'obstacles qui les cacheraient en temps normal.

Infravision de groupe : permet à tout le groupe de bénéficier de l'infravision, à partir du moment où un seul des personnages en est doté.

Climat : désactivez cette option pour supprimer tous les effets météorologiques. Vous augmenterez ainsi la performance sur certaines machines.

Max de pv par Niveau : si cette option est activée, les personnages reçoivent toujours le maximum de points de vie quand ils changent de niveau. Sinon, les points de vie sont déterminés de façon aléatoire.

Effets sanglants : active ou désactive les gerbes de sang et les animations accompagnant les dégâts importants et les morts violentes.

Information : vous permet de modifier la fréquence d'apparition des marqueurs et des indicateurs dans le jeu et active ou désactive les différents messages qui s'affichent à l'écran au cours du jeu. C'est à partir de là que vous pouvez choisir de faire apparaître vos jets pour toucher à l'écran (pour plus d'explication sur les jets pour toucher, voir la section Combat, page 38).

Pause automatique : vous permet de définir les divers paramètres qui mettent automatiquement le jeu en pause.

RESOLUTION D'ECRAN

Comme nous l'avons déjà indiqué, la résolution standard d'Icewind Dale II vous permet de jouer en 800 x 600. Si vous voulez une plus grande résolution, vous pouvez la modifier dans le programme de configuration. Vous pouvez y accéder à partir du raccourci du Menu de début ou via la fenêtre de lancement. Veuillez noter que même si vous pouvez jouer en résolution 1024 x 768, 1280 x 960, 1600 x 1200 ou 2048 x 1536, officiellement, Icewind Dale II ne prend en charge que le 800 x 600.

FUREUR TOTALE

Si vous trouvez Icewind Dale II trop simple ou si vous voulez rejouer une partie avec un niveau de difficulté supérieur, le mode Fureur totale est une option spéciale disponible dans l'écran de configuration qui vous permet d'augmenter grandement la force des créatures du jeu (ce qui vous donne aussi plus d'expérience, et plus d'objets spéciaux non disponibles en mode normal). Le mode Fureur totale ne peut être activé qu'à partir de l'utilitaire de configuration que vous pouvez exécuter à partir du raccourci "Configuration d'Icewind Dale II" de votre menu Démarrer ou via la fenêtre de lancement.

FONCTIONS ET RACCOURCIS DIVERS

Dans Icewind Dale II vous pouvez attribuer des raccourcis claviers à de nombreuses actions (reportez-vous à la carte de référence et à l'écran d'options).

Sauvegarde rapide (Quick Save) : vous pouvez effectuer une sauvegarde rapide grâce à la touche "q". Toutes vos sauvegardes rapides seront enregistrées dans un même emplacement du même nom.

Chargement rapide : la combinaison de touche Ctrl + l vous permet de charger une partie rapidement. Cette option n'est possible qu'en mode un seul joueur.

Augmenter l'IA de déplacement : si vous n'êtes pas satisfait de l'IA de déplacement dans Icewind Dale II, vous trouverez dans l'utilitaire de configuration une case vous permettant de paramétrer le nombre de nœuds de recherche de chemin. Pour augmenter ou baisser l'IA, changez le nombre de nœuds (au-delà de 4000). Le nombre de nœuds peut être compris entre 2000 et 32000. Si vous paramétrez plus de 4 000 nœuds, vous augmentez le nombre de nœuds consacrés à la recherche de chemin aux dépens de la réponse aux commandes de mouvement (vos personnages réagiront un peu plus lentement, parce qu'ils "réfléchissent" plus longtemps à l'itinéraire qu'ils emprunteront pour atteindre leur destination).
Afficher la santé du groupe : la touche '.' est le raccourci clavier par défaut permettant d'afficher, sur le portrait des personnages, leurs points de vie actuels/maximum.
Alt : ce raccourci (ALT) est le meilleur ami de l'aventurier. Il fait apparaître toutes les portes et tous les objets au sol. Lorsque vous relâchez la touche, toutes les portes, récipients et objets au sol seront mis en sur brillance en rouge, vert ou bleu respectivement. Cependant, ce raccourci ne vous permet pas de faire apparaître les portes secrètes, les déclencheurs ou les pièges.

CONSEIL AUX AVENTURIERS : la touche ALT est sans doute la plus utile de toutes les touches du jeu, hormis le bouton d'attaque. N'hésitez pas à en abuser, même si vous estimez que vous pouvez tout voir dans la zone : vous serez probablement surpris de voir où se trouvent certains coffres.

INFORMATIONS DIVERSES

Fatigue : un personnage reste au maximum de ses performances jusqu'à 24 heures de jeu (c'est à dire 2 heures réelles). Au-delà, toutes les 4 heures, il subira un malus cumulatif de -1 à tous ses jets, jusqu'à ce qu'il se repose.
Ebriété : l'alcool influe sur vos statistiques. Un personnage moyen peut boire jusqu'à 5 boissons avant d'être ivre : mais même ce chiffre dépend pour beaucoup de la constitution du personnage. Un personnage ivre reçoit un bonus à son moral, mais en contrepartie, il a un malus partout ailleurs, en attaque, en dégâts et en vitesse d'attaque. Plus le taux d'ébriété est grand, et plus les bonus et les malus seront importants. Les effets de la boisson diminuent avec le temps, alors si le bonus de moral n'en vaut pas la chandelle, dormez.

CONSEILS AUX AVENTURIERS : veuillez ne pas boire en jouant à Icewind Dale II. Les monstres en tireront parti et vous déposeront nu devant la porte d'entrée de chez vos amis. Je l'ai appris à mes dépends.

Infravision : certains personnages et monstres sont dotés d'infravision. Celle-ci leur permet de voir plus distinctement dans l'obscurité car elle révèle la chaleur des objets.

EFFETS DU PORT DES ARMURES

Bonus de Dextérité maximal : ce chiffre est le bonus de Dextérité maximal à la CA que l'armure autorise. En effet, les armures lourdes restreignent la mobilité de leur porteur, ce qui réduit d'autant sa capacité à esquiver les coups. Le bouclier n'affecte en rien le bonus de Dextérité maximal.
Pénalité d'armure : toute armure plus lourde que celle de cuir rend plus difficile l'utilisation de certaines compétences. La pénalité d'armure s'applique à certaines compétences. Si le personnage porte une armure plus lourde que celle de cuir, il est gêné lorsqu'il tente d'effectuer une activité requérant sa souplesse ou son adresse. Ce malus s'applique aux jets de compétence suivants : Discrétion, Déplacement silencieux et Vol à la tire. Si le PJ utilise également un bouclier, les deux pénalités d'armure s'additionnent.
Manque d'habitude au port d'armure : si le personnage a revêtu une armure qu'il n'est pas habitué à porter, la pénalité d'armure s'applique à tous ses jets de compétence en rapport avec le déplacement, y compris Equitation.

Risque d'échec des sorts profanes : l'armure gêne les gestes qu'il convient d'effectuer pour lancer des sorts de magie profane. Les pratiquants de ce type de magie risquent de voir leurs sorts échouer s'ils revêtent une armure, ce qui explique qu'ensorceleurs et magiciens préfèrent généralement s'en passer. Pour les bardes, le choix est plus complexe. Ils ont moins de sorts mais davantage de chances d'aller au combat que les magiciens ou les ensorceleurs ; aussi porter une armure (généralement légère) constitue-t-il souvent un bon choix pour eux.
Lancer des sorts de magie profane en armure : lorsqu'un personnage tente de jeter un tel sort alors qu'il porte une armure, il lui faut souvent effectuer un jet d'échec de sort. La Table 8 indique le risque d'échec au cours de l'incantation. Si le personnage utilise à la fois une armure et un bouclier, additionnez les deux pourcentages indiqués pour connaître le risque d'échec des sorts profanes.

PARTIES MULTIJOUEUR

Les parties multijoueur d'Icewind Dale II sont identiques aux parties à un seul joueur, tout du moins en ce qui concerne le contenu. La principale différence réside dans le nombre de joueurs. Dans une partie à un seul joueur, vous créez les six personnages. Dans une partie multijoueur, un à six joueurs peuvent jouer ensemble, en se répartissant les différents personnages.

Définissons quelques termes. Le leader est le joueur qui contrôle certains éléments comme l'entrée en jeu de nouveaux joueurs, le type des personnages pouvant être utilisé en jeu et les caractéristiques de ces personnages (en termes de jeu : voir Autorisations plus bas). Le leader peut contrôler un ou plusieurs personnages et il peut aussi attribuer les personnages aux joueurs. Le serveur est l'ordinateur (en général, c'est celui du leader, mais pas forcément) qui coordonne les différents états de jeu des machines de chaque joueur. Un joueur est une personne qui commande un ou plusieurs personnages dans le jeu. Un personnage est un alter ego, équivalent aux personnages des parties à un seul joueur, qui est contrôlé par un joueur.

COMMENCER

Pour entamer une partie multijoueur (aussi appelée session), il vous faut d'abord sélectionner un mode de jeu multijoueur. Pour cela vous devez changer le mode jeu dans le menu principal pour qu'il passe de "Un seul joueur" à un statut multijoueur. Pour cela, cliquez sur le bouton de mode de jeu du menu principal, et une fenêtre protocole apparaîtra alors, vous affichant toutes les connexions multijoueur disponibles.

PROTOCOLE

Vous pouvez choisir plusieurs boutons dans l'écran protocole.
Un seul joueur : revient au mode un seul joueur.
IPX : lorsque vous choisissez cette option, une liste des sessions IPX apparaît après avoir sélectionné "Rejoindre partie" dans le menu principal (voir "Rejoindre une partie", détaillé plus loin).
TCP/IP : si vous choisissez cette option et retournez au menu principal pour rejoindre une partie (voir "Rejoindre une partie" détaillé plus loin), un écran de connexion apparaît et vous devez y saisir l'adresse de l'hôte auquel vous voulez vous connecter. Vous serez ensuite connecté à cette session si elle est disponible. Sur les réseaux locaux, le protocole TIP/IP est doté d'une fonction d'auto détection qui configure automatiquement les parties.
Propriétés : pour certaines options ci-dessus, sélectionnez le type de jeu n'est qu'une première étape. Une fois que vous avez choisi votre mode de connexion, il vous faudra cliquer sur le bouton propriétés pour configurer votre connexion.
Après avoir sélectionné le type de connexion, cliquez sur "Terminé" au bas de l'écran, pour revenir au menu principal. A partir de là, vous pouvez soit héberger un jeu, soit rejoindre une partie en cours.

REJOINDRE UNE PARTIE

Une fois que vous avez choisi votre mode de connexion, il faut revenir au menu principal. Vous avez alors la possibilité de créer une nouvelle session multijoueur en cliquant sur "Créer partie" ou de rejoindre la partie hébergée par un autre joueur en cliquant sur le bouton "Rejoindre partie". Que vous créiez une partie ou que vous la rejoignez, l'Ecran d'arbitrage de personnage apparaît (voir ci-dessous).

CREER UNE PARTIE

Si vous choisissez de créer une partie que d'autres joueurs peuvent rejoindre, une fenêtre d'information apparaît avec des emplacements pour le nom de la session, le nom du joueur, le mot de passe (optionnel) et les boutons nécessaires pour créer une partie ou pré-générer un personnage. Si vous décidez de créer une nouvelle partie, il vous faudra remplir au moins les noms de sessions et de joueur.

Le bouton "Pré-générer personnage" vous permet de créer rapidement un personnage générique qui pourra être importé avant une session multijoueur, pour les joueurs qui veulent entrer en action tout de suite. Cette option vous conduit à l'écran de création de personnage et vous permet d'en créer un rapidement (voir Création de personnage)

Après avoir créé votre partie, vous passez à l'écran Formation de groupe pour arbitrer les personnages.

Quand des personnages rejoignent votre session (à n'importe quel moment des étapes décrites ci-dessous ou même en cours de partie), le leader en est averti. Ce dernier a la possibilité d'arrêter de répondre aux demandes de participation (ce réglage s'effectue à partir de la fenêtre des autorisations de joueurs, décrites plus bas).

CONTINUER UNE PARTIE

Si vous êtes l'hôte et que vous souhaitez poursuivre une partie multijoueur que vous avez sauvegardée, sélectionnez tout simplement le type de connexion souhaité, puis revenez dans le Menu principal et sélectionnez "Charger partie". Les joueurs qui n'hébergent pas une partie peuvent en rejoindre une, une fois chargée.

FORMATION DU GROUPE

L'écran de Formation du groupe est l'endroit où les joueurs se voient affecter le contrôle des emplacements de personnage et créent les personnages qu'ils joueront au cours de la partie. Depuis cet écran, le leader contrôle également les autorisations et les autres options de jeu.

Le joueur dont l'ordinateur fait office de serveur est initialement nommé leader du groupe. En tant que tel, il a la possibilité d'attribuer des emplacements de personnages aux joueurs de la session. Pour cela, il doit cliquer sur les emplacements des noms des joueurs, et un panneau apparaît avec le nom de tous les joueurs du jeu. Le contrôle d'un emplacement peut être attribué à n'importe quel joueur.

Dans l'écran de Formation de groupe, les personnages doivent être chargés dans un emplacement par le personnage qui contrôle cet emplacement. Cela se fait en cliquant sur le bouton "Créer un personnage".

LES PERSONNAGES DANS LES SESSIONS MULTIJOUEUR

Les personnages d'une session multijoueur peuvent être créés ou importés dans le jeu grâce au bouton "Importer". La création de personnage se fait par l'intermédiaire du même écran que pour une partie à un seul joueur (voir page 6). Cette création est soumise aux restrictions définies par le leader dans le sous-menu Autorisations de cette page (voir ci-dessous).

Une fois un personnage créé, on peut le supprimer en appuyant sur son nom, ce qui fait apparaître une fenêtre permettant d'effacer le personnage (un personnage actif doit être supprimé avant qu'un nouveau personnage puisse être créé dans son emplacement).

Lorsque le joueur est satisfait du personnage qu'il a créé ou importé, il lui suffit de cliquer sur l'icône Icewind Dale II situé sur la gauche de l'emplacement du personnage pour le verrouiller et éviter ainsi tout changement involontaire. Si un joueur souhaite changer de personnage, il doit tout d'abord le déverrouiller en cliquant sur l'icône représentant un arbre avant que le personnage soit modifiable. Le verrouillage revient à dire aux autres joueurs : "Je suis prêt, allons-y, en route pour l'aventure". Tous les personnages doivent avoir verrouillé leurs personnages pour que le jeu commence. Lorsque c'est fait, l'hôte clique sur "Terminé", et la partie commence.

Vous ne pouvez pas importer des personnages d'Icewind Dale I, que ce soit Heart of winter ou Trials of the Luremaster vers Icewind Dale II, et vice-versa. Merci de ne pas nous en vouloir, gardez votre haine pour les monstres.

AUTORISATIONS JOUEURS

Bien que le leader et les joueurs de la session puissent consulter l'écran Autorisations joueurs, seul le leader peut le modifier. Il peut affecter ces autorisations à tous les joueurs qu'il choisit.

Les autorisations déterminent ce que peuvent faire les joueurs en jeu. Elles comprennent :
La possibilité de modifier les personnages, dépenser l'or du groupe, d'acheter des objets, commencer une transition de zone, d'engager la conversation, d'afficher les fiches des personnages, de mettre le jeu en pause, de modifier les autorisations ou d'exclure des joueurs de la partie (Autorisation de leader).

Ce bouton "d'éjection" se trouve à gauche de chaque emplacement de personnage. En appuyant sur ce bouton, vous pourrez exclure un joueur de la partie.

OPTIONS D'IMPORTATION

Sur la page d'Autorisations joueur, le leader a la possibilité de choisir les options à importer en cliquant sur le bouton "Options". Une fenêtre apparaît alors vous proposant trois réglages : "paramètres, expérience et objets", "paramètres et expérience (c'est-à-dire points et niveaux d'expérience)", et "paramètres". En choisissant un de ces trois réglages, le leader limite le genre de personnages qui peuvent rejoindre la session multijoueur venant d'une partie à un seul joueur ou d'une autre session multijoueur.

En haut de cet écran est indiquée l'option "Restreindre accès magasins". Activez cette option pour n'autoriser les joueurs à entrer dans les commerces qu'en présence des autres, et lorsque toute créature hostile a disparu des alentours.

ECOUTER LES DEMANDES D'ADMISSION DANS LA PARTIE

Dans la page d'Autorisations joueurs, il y aussi une case "Ecouter demandes d'admission dans la partie" qui permet au leader de prêter attention aux demandes de joueurs voulant rejoindre la session ou de désactiver les requêtes s'il y a suffisamment de joueurs. Le leader peut par exemple désirer n'avoir qu'un ou deux joueurs dans sa partie, à ce moment là, les sollicitations incessantes pourraient bien le déranger.

COMMENCER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Lorsque tous les joueurs ont cliqué sur le bouton de verrouillage de leur(s) personnage(s), sur l'ordinateur du leader, le bouton "Terminé" devient alors actif. S'il clique dessus, la partie est lancée.

CHANGER LES OPTIONS ET LES AUTORISATIONS

Les écrans "Formation du groupe" et "Autorisations joueurs" sont accessibles à l'aide du bouton "Formation du groupe". On les utilise comme indiqué ci-dessus.

DISPUTER UNE PARTIE MULTIJOUEUR

DISCUTER

Les joueurs peuvent discuter entre eux. Pour entrer un message, cliquez sur la zone de saisie de la fenêtre de discussion, et tapez votre texte. Pour vous adresser à un personnage en particulier (et à lui uniquement), tapez le nom du joueur correspondant suivi de deux points (":"), puis le message. Seul ce joueur sera en mesure de voir votre commentaire.

DIALOGUE AVEC LES PNJ

Dans une partie multijoueur, lorsqu'un joueur engage la conversation avec un PNJ, la fenêtre se modifie pour s'adapter au texte qui va apparaître. Lorsque le joueur a terminé, la fenêtre reprend sa taille normale, sauf si vous étiez en train de saisir un message de discussion, auquel cas elle restera en taille moyenne ou grande (le texte de discussion se trouvant à l'intérieur).

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Le leader peut sauvegarder le jeu n'importe quand, comme dans une partie à un seul joueur. Pour charger une partie, le leader doit d'abord quitter le jeu en cours.

AUTRES INFORMATIONS SUR LE MODE MULTIJOUEUR

Lorsque vous disputez une partie multijoueur, gardez à l'esprit les points suivants :

1. **Asynchrone :** Icewind Dale II est un jeu asynchrone. Si vous jouez avec quelqu'un dont l'ordinateur est très proche, vous risquez de vous rendre compte que tout ne se passe pas de la même façon. Souvenez-vous que même si vous ne voyez pas la même chose, le résultat est le même.
2. **Zone explorable :** en mode multijoueur, vous ne pouvez visiter qu'une zone à la fois, car les personnages de votre équipe ne peuvent se trouver que sur une même zone. Bien qu'ils puissent entrer individuellement dans des bâtiments ou des zones souterraines, ils ne peuvent pas se diriger vers d'autres zones tant que tous les personnages ne se trouvent pas à la limite de la zone, prêts à voyager.
3. **Temps de chargement :** le temps de chargement d'un niveau donné est légèrement plus long en mode multijoueur, car l'intérieur de chaque niveau doit être chargé en même temps que l'extérieur de chaque zone. (Le mode un seul joueur n'a pas besoin de faire de la sorte, c'est pourquoi le chargement en est plus rapide). De plus, en mode multijoueur il faut attendre que le système le plus lent ait fini de charger les données.
4. **Or du groupe :** tout comme pour une partie multijoueur, l'or est à la disposition de tous les membres du groupe.
5. **Expérience partagée :** tout comme en mode un seul joueur, tous les personnages du groupe reçoivent le même nombre de points d'expérience.
6. **Le leader est responsable :** le leader contrôle tout ce que les joueurs peuvent faire dans la partie. Il peut même les éjecter et ré attribuer leurs personnages à d'autres joueurs. Assurez-vous que le leader joue le même type de jeu multijoueur que vous. Si vous voulez un jeu où sont utilisés de programmes de triche, rejoignez ce type de jeu ou créez-le. Si vous voulez un jeu normal, sans personnages modifiés ou piratés et sans joueurs incapables de jouer en équipe, vous devez trouver les personnes adéquates.

FEERUNE ET LE NORD

LE MONDE

Icewind Dale II se déroule dans le monde de campagne des Royaumes Oubliés pour AD & D, plus précisément dans les étendues sauvages nordiques de Féérûne, un continent du monde d'Abeir-toril, plus connu sous le nom de Toril. Ce nom archaïque signifie "berceau de la vie" et il est rarement utilisé dans le langage courant

Abeir-Toril est une planète de la taille de la Terre, dominée par un vaste continent dans l'hémisphère nord et par d'autres blocs continentaux dispersés sur toute sa surface. La partie ouest de ce continent est appelée Féérûne, la partie est, Kara-Tur et la partie sud Zakhara. Nous nous intéresserons ici à la partie nord de cet immense continent, notamment la région de Féérûne qui borde l'Epine Dorsale du Monde.

CONSEIL AUX AVENTURIERS : Pour plus d'informations sur les Royaumes Oubliés, visitez le site Internet de Wizards of the Coast à l'adresse : http://www.wizards.com/ForgottenRealms. Vous pourrez y lire les récits d'Elminster, les chansons de Mintiper et d'autres histoires pour vous tenir chaud durant les longues nuits d'hiver de l'hémisphère nord.

Pour ceux qui connaissent bien les Royaumes Oubliés, Icewind Dale II se situe dans le passé de cet univers : le jeu se déroule au mois d'Eleinte, en 1311 CV, Année de l'Ame Froide (soit 16 ans avant l'arrivée de Drizzt à la surface, comme raconté dans la trilogie du Val de Bise, de R.A Salvatore). Vos personnages écriront donc littéralement l'histoire au cours de leur aventure et leurs actions pourront avoir des conséquences pendant des années, voire des siècles...

UNITES DU JEU

Une journée de jeu (24 heures, de l'aube au crépuscule puis de nouveau à l'aube) dure un peu plus de 2 heures en temps réel. Le temps s'écoule donc environ 10 fois plus vite dans le jeu. Lorsque les personnages se reposent, 8 heures s'écoulent (l'équivalent d'environ 45 minutes de jeu).

L'HISTOIRE D'ICEWIND DALE

S'il n'est pas nécessaire d'avoir joué à Icewind Dale I, Heart of Winter ou à Trials of the Luremaster pour apprécier Icewind Dale II, certains éléments de l'histoire et certaines situations s'éclaireront d'un jour nouveau pour ceux qui connaissent les jeux précédents. Voici un bref résumé de ces jeux et des deux modules d'extension :

ICEWIND DALE

Le conflit abordé dans Icewind Dale II a commencé une génération plus tôt dans Icewind Dale : Un petit groupe d'aventuriers, pris au piège dans la Passe de Kuldahar, dut affronter un mal grandissant dans les montagnes de l'Epine Dorsale du Monde. Les aventuriers commencèrent leur voyage à Havredest, un petit village de pêcheurs faisant partie des Dix-Cités. Ils partirent ensuite vers la vallée de Kuldahar, un village protégé par la chaleur diffusée sous les branches de son grand chêne. Là, ils apprirent que Kuldahar et son arbre étaient menacés par un mal inconnu venant du coeur des montagnes. Notre groupe de braves aventuriers décida alors de traquer l'ennemi dans les cryptes de la Vallée des Ombres et les innombrables ruines du Nord, notamment l'ancienne forteresse elfique de la Main Tranchée et les cavernes de lave de l'Oeil du Dragon. Ils finirent par se retrouver face à leur ennemi et mirent fin à la menace qui pesait sur le Val de Bise à grand renfort de sortilèges et de faits d'armes.

ICEWIND DALE : HEART OF WINTER

A peine les Dix-Cités furent-elles sauvées d'une ancienne force maléfique qu'un nouvelle menace émergea du Nord alors qu'une armée de barbares menaçait d'envahir les Vaux. Nos braves aventuriers, fraîchement sortis de leur victoire dans l'Epine Dorsale du Monde, voyagèrent jusqu'à la petite communauté de bûcherons de Bois Isolé, droit vers l'armée des barbares. Afin d'empêcher l'invasion, ils firent route vers le camp des barbares en tant que diplomates et tentèrent de négocier la paix entre les Dix-Cités et les tribus du Nord. Mais leur mission fut un échec avant même de commencer. Le chef de l'armée, un grand guerrier du nom de Wylfdene, était revenu du royaume des morts et réclamait le Nord au nom de son peuple. Il était prêt à détruire les Dix-Cités à tout prix. Après ce départ incertain, nos aventuriers se lancèrent dans une quête périlleuse dans le Nord, à la recherche d'indices sur la terrible force qui se cachait derrière la horde barbare. Ils devaient trouver un moyen de l'arrêter avant la destruction des Dix-Cités.

ICEWIND DALE: TRIALS OF THE LUREMASTER

Un voyageur halfelin, Hobart Stubbletoes, arrive à Bois Isolé et raconte une fabuleuse légende de trésors oubliés et d'immenses richesses, à la portée d'un groupe d'aventuriers suffisamment braves pour l'accompagner dans un ancien château vers le sud. Après avoir accepté la chasse au trésor, nos héros se retrouvent pris au piège dans une ancienne forteresse et à la merci d'un esprit vengeur qui les soumet à une terrible épreuve. Une épreuve qui a conduit d'innombrables aventuriers à la mort...

ICEWIND DALE II

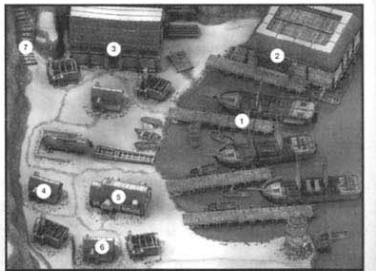
Une génération après les événements d'Icewind Dale I, un nouveau groupe de héros en herbe pas très en forme traîne dans le port de Luskan. Mais peu après leur arrivée, ils entendent parler de travail dans l'une des Dix-Cités. La ville de Targos est menacée par une armée de gobelins qui a surgi du Nord. L'armée goblinoïde a fait tomber Bremen et poursuit son avancée vers le sud en détruisant tout sur son passage. Ulbrec Dinnsmore, le seigneur de Targos, a lancé un appel à la rescousse aux soldats et aux mercenaires de Luskan et de Padhiver. Si les perspectives d'enrichissement sont maigres, l'aventure semble prometteuse et le groupe décide d'embarquer sur le dernier bateau en partance pour Targos, la Donzelle Saumâtre.

Lorsque le jeu commence, votre groupe vient de débarquer de la Donzelle Saumâtre sur les quais de Targos et parle à son capitaine, Hedron Kerdos.

TARGOS

Au cours de votre voyage à bord de la Donzelle Saumâtre, le capitaine Hedron Kerdos vous a donné quelques renseignements sur Targos, "pour qu'vous sachiez c'qui va vous tomber d'sus", comme il le dit si bien. Il ne semblait ne pas penser que vous alliez rester après avoir vu la ville.

D'après Hedron, Targos est l'une des "Dix-Cités" du Val de Bise. Située sur la côte à l'extrême sud du Maer Duaidon, Targos est un modeste village de pêcheurs en passe de devenir une communauté importante dans le val. Cette "ville" ne peut rivaliser avec les cités en pleine expansion de la Côte des Epées au sud de l'Epine Dorsale du Monde, mais son emplacement lui offre un avantage sur les autres villes.



(1) Jetée de la Donzelle Saumâtre
(2) Entrepôt de Targos
(3) Entrepôt Gallaway
(4) Demeure du constructeur de bateaux
(5) Taverne du Loup de Mer
(6) Maison de Firtha Kerdos, mère d'Hedron Kerdos
(7) Chemin vers Targos

De hautes falaises forment une barrière de protection qui abrite les navires de pêche des terribles tempêtes hivernales qui balayent la région. De plus, les eaux profondes du port naturel permettent la construction de gros navires et Targos est devenue l'une des cités dominantes dans l'industrie de la pêche. La flotte impressionnante de la ville ramène déjà dans ses filets plus de poisson que tous les autres villages de pêcheurs réunis.

A l'origine, les premiers bâtiments de la ville furent bâtis sur les rochers, au pied des falaises. Ces petites huttes de pierre et de chaume servaient d'abri aux rudes peuplades qui vinrent autrefois s'installer dans ce petit coin de pêche. Au cours des années suivantes, le commerce entraîna d'autres développements et de grands entrepôts furent construits pour conserver le produit de la pêche. Les quais furent rapidement saturés. Les courageux pêcheurs élargirent aussitôt le chemin étroit et dangereux qui menait vers le sommet des falaises et la ville s'étendit lentement au-delà de l'étroite bande construite le long de la côte. Seuls les plus riches pouvaient construire leur maison au sommet des falaises, car les vents déchaînés balayaient les constructions les plus fragiles, ne laissant que les plus robustes. Puis les habitants de Targos érigèrent un mur de pierre autour de la ville pour endiguer les attaques régulières des gobelins et des barbares.

La ville de Targos est divisée en trois parties séparées : les quais de Targos, la ville de Targos et, si les rumeurs sont fondées, la nouvelle Palissade en dehors de la ville. Hedron vous a conseillé d'aller voir le seigneur Dinnsmore en ville pour vous faire engager dans la Garde de Targos.

LES QUAIS DE TARGOS

Lorsque vous arriverez à Targos sur la jetée (1), la Donzelle Saumâtre débarquera sa cargaison. D'après Hedron, le capitaine du port Magdar Shenlen, que vous trouverez peu après les quais, aurait dû venir avec de la main d'oeuvre pour l'aider à décharger le bois pour la Palissade et les vivres pour les soldats et mercenaires déjà arrivés en ville, sans oublier bien sûr votre groupe, qui permettra à Hedron de toucher une prime du seigneur Dinnsmore pour vous avoir transportés jusqu'à Targos.

La plupart des marchandises débarquées des navires sont remisées dans l'entrepôt Gallaway (2) et l'entrepôt de Targos (3) au pied des falaises nord. L'entrepôt Gallaway appartient au Transmarché Gallaway, basé à Caer Dineval. D'après ce qu'Hedron vous a dit, voyant que Targos prenait de l'importance dans le commerce de la pêche et de l'ivoire sculpté, le vieux patriarche du Transmarché Gallaway sentit l'opportunité offerte par Targos et envoya immédiatement sa petite-fille, la flamboyante Deirdre Gallaway pour établir un comptoir de commerce dans la ville en pleine croissance. Elle a ouvert boutique avec quelques hommes à tout faire et on dit qu'elle fait depuis de très bonnes affaires en faisant venir du bois de Bois Isolé.

L'entrepôt de Targos est moins beau et plus petit que l'entrepôt Gallaway. C'est là que les autres marchandises de la ville sont entreposées, ainsi que des coques et autres éléments de navires provenant des quais. Hedron prétend qu'il y a des tunnels de contrebandiers sous l'entrepôt, mais le seigneur Dinnsmore les a fait condamner lorsqu'il a chassé le dernier des boucaniers du Maer Duaidon.

En dehors des entrepôts, vous trouverez trois autres bâtiments importants sur les quais. Tout d'abord le constructeur de bateaux (4), Jorun Tamewater, l'un des meilleurs selon Hedron. On dit même que l'habileté de Jorun à sculpter le bois vaut largement celle de ses frères nains, les tailleurs de pierre. Le fils de Jorun, Olap, est un sapeur nain qui a pris sa "retraite" sur les rivages de Targos pour aider son père dans ses affaires.

Autre bâtiment important, et même essentiel pour Hedros, l'auberge du Loup de Mer (5), une gargote sur les quais où les mercenaires et les marins peuvent venir éponger leur sueur en vidant quelques chopines. Le propriétaire, Gohar, est originaire de Luskan. On dit qu'il décore son bar avec les débris des épaves de navires naufragés sur les rivages du Maer Duaidon. Il y a aussi parfois des marchands de passage, ils pourront vous vendre des armes et des armures en vue de vos prochains combats contre les gobelins.

Hedron a indiqué le dernier endroit de votre carte une nuit, après avoir vidé une bouteille entière de vin. Apparemment, sa mère Firtha Kerdos (6) vit dans une petite chaumière à l'ombre des falaises avec une vingtaine de chats (ou plus) pour lui tenir compagnie. Lorsqu'on insiste pour en savoir plus, Hedron secoue la tête en refusant d'en parler plus longuement. Il a expliqué que pour atteindre la ville, il fallait suivre le chemin (7) vers le haut des falaises et Targos.

VILLE DE TARGOS

La ville même de Targos se trouve en haut des falaises. Vous y trouverez la plupart des services proposés en ville. Si vous avez besoin d'une chambre pour la nuit, vous pouvez loger à l'Auberge de la Veuve Eplorée (1), tenue par un vieux fou impétueux du nom de Cahl-Hyred. L'auberge tire son nom de l'esprit d'une femme qui hanterait une des chambres, mais Hedron refuse de croire à cette rumeur et prétend que Cahl-Hyred a inventé cette histoire de toutes pièces pour attirer le client. Hedron semble avoir très peu de considération pour Cahl et il vous a même offert de dormir sur les couchettes de son bateau si les chambres de l'aubergiste ne vous convenaient pas.

(1) Auberge de la Veuve Eplorée
(2) Maison du Charpentier
(3) Temple
(4) Porte du Vent
(5) Etrange vaisseau
(6) Maison de Charretier
(7) Hôtel de ville
(8) Comptoir de commerce Gallaway

Parmi les autres bâtiments, il faut noter la maison du charpentier (2), bien qu'Hedron prétende qu'il soit parti pour Bryn Shander depuis des semaines et que n'importe qui peut y habiter aujourd'hui. Au nord de la ville, on trouve le pavillon du temple (3), une grande tente dressée par le temple de Tempus pour soigner les blessés de Targos et remonter le moral des troupes avant le prochain assaut. Le chef de l'église de Tempus à Targos est le maître-épée Ragni Bellows, un brave prêtre, qui attend avec impatience, à ce que l'on dit, le prochain assaut des gobelins pour broyer quelques crânes. On dit aussi que plusieurs soldats de Targos et mercenaires blessés sont soignés par les prêtres dans le Pavillon du Temple.

La Palissade se trouve au-delà de la Porte du Vent (4), la porte Nord de la ville. Les portes sont fermées et gardées depuis l'assaut des gobelins et personne ne peut les franchir sans la permission du seigneur Ulbrec... et à condition de servir dans la Garde de Targos.

A l'est de la Porte du Vent, vous verrez un étrange vaisseau (5) équipé d'un ballon. Hedron ne sait presque rien à son sujet, mais vous l'avez aperçu alors que la Donzelle Saumâtre entrait dans le port. Il a dû arriver à Targos récemment, mais nul ne sait qui était à sa barre. Cela mérite une petite enquête...

Il y a une maison de charretier (6) à l'est de la ville, mais Hedron dit que celui-ci est parti à Bryn Shander avec sa famille, tout comme le charpentier. La maison risque donc d'être vide ou de servir d'abri à des mercenaires n'ayant pas d'autre refuge dans Targos.

Hedron vous a conseillé d'aller à l'hôtel de ville (7) afin d'y rencontrer le seigneur Ulbrec et de gagner votre vie dès que possible. Le seigneur Ulbrec Dinnsmore et son épouse dame Elytharra, une elfe enchanteresse, habitent à l'hôtel de ville. Hedron n'apprécie guère les seigneurs et leurs dames, mais il reconnaît à contrecoeur que le seigneur et dame Dinnsmore sont "des gens bien, pour des nobles". Mais il vous a mis en garde contre le caractère irascible d'Ulbrec, ne soyez donc pas surpris s'il vous aboie brusquement ses ordres lorsque vous le rencontrerez.

Le dernier bâtiment d'importance est le comptoir de commerce Gallaway (8) tenu par Deirdre Gallaway, une flamboyante rousse qui a récemment ouvert boutique en ville. Si vous avez besoin d'armes ou d'armures, Hedron vous conseille l'endroit. Deirdre va certainement faire des affaires en or avec la Garde de Targos et les mercenaires venus défendre la ville.

VOS AVENTURES DANS TARGOS

Les informations suivantes sont conçues pour aider les aventuriers débutants à évoluer dans Targos. Si vous préférez découvrir la ville vous-même, passez au chapitre suivant sans lire ce qui suit.

Combats : La barre d'espace est votre amie. Lorsque vous voyez un ennemi, appuyez dessus et placez le pointeur de la souris sur un adversaire pour voir à qui vous avez affaire. Autant que possible, il est préférable de viser d'abord les magiciens, les archers et les ennemis dotés de projectiles avec vos armes à projectiles, puis de passer aux autres adversaires.

Choix de l'arme appropriée : Ce n'est pas parce qu'une grande hache inflige deux fois plus de dégâts qu'une dague qu'elle est mieux appropriée. Si votre personnage n'a pas la compétence nécessaire pour utiliser une grande hache, vous aurez beaucoup de mal à toucher vos ennemis. Si vous avez le choix entre une arme pour laquelle vous avez les compétences et une autre pour laquelle vous ne les avez pas, faites le choix le plus sûr. De plus, la plupart des gobelins que vous rencontrerez seront probablement trop faibles pour survivre à un bon coup de dague.

Repos : Votre groupe doit se reposer pour préparer des sorts et se soigner de ses blessures. Vous pouvez le faire à bord de la Donzelle Saumâtre sous la protection d'Hedron, mais aussi dans d'autres endroits de la ville, tant qu'il n'y a aucune présence hostile dans les environs.

Enfoncer une porte et ouvrir un objet : Si vous découvrez une porte ou un conteneur et que vos personnages ne savent pas crocheter une serrure, vous pouvez toujours enfoncer la porte ou frapper sur l'objet à ouvrir. Pour ce faire, cliquez simplement sur l'icône d'attaque de l'écran principal, puis sur la porte ou l'objet à ouvrir. Votre personnage "attaquera" alors la porte ou l'objet, qui s'ouvrira si la force du personnage est suffisante. Vous pouvez aussi ordonner à un personnage d'attaquer un objet en appuyant sur la touche d'attaque F2.

Parlez à tout le monde : Parlez à tous les personnages que vous rencontrerez, il y a des chances qu'ils détiennent des informations utiles. Certains renseignements peuvent vous sembler anodins au départ, mais ils peuvent ouvrir d'autres possibilités de dialogue dans la suite du jeu.

Parlez à tout le monde lorsque la situation change : Si la ville est attaquée, les gens n'auront certainement pas le temps de vous parler. Il est parfois préférable de leur reparler une fois l'urgence passée, ils vous apprendront peut-être d'autres éléments importants.

Journal : Votre journal est utile si vous êtes coincé(e) dans le jeu. Si vous ne savez plus comment achever une quête, consultez votre journal pour voir s'il ne recèle pas des indices sur la marche à suivre, les lieux à visiter, les personnes à qui parler, etc. Votre journal est l'un de vos meilleurs alliés... servez-vous-en.

Compétences basées sur le charisme : Les compétences basées sur le charisme, comme le bluff, l'intimidation et la diplomatie, vous permettent de gagner des récompenses plus gratifiantes lorsque vous achevez vos quêtes dans Targos, voire d'éviter certaines quêtes en persuadant les gens de faire les choses "à votre manière". Vous ne perdrez pas d'expérience en agissant de la sorte. En fait, vous serez récompensés pour avoir utilisé les compétences basées sur le charisme afin de modifier le déroulement des quêtes selon votre volonté.

Personnages têtus : Certains habitants de Targos sont aussi têtus qu'une mule. Si vous ne pouvez pas obtenir leur aide ou les convaincre, choisissez un de vos personnages ayant plus de charisme et d'intelligence et laissez-le parler.

Paladins : Les paladins sont dotés de certaines compétences spéciales, mais nombre d'entre elles découlent de leur nature désintéressée et altruiste. Vous remarquerez que certaines quêtes acceptées par des paladins dans Targos ne rapportent que peu de richesses, mais vous gagnez tout de même des points d'expérience. Si vous voulez gagner de l'argent, prenez un autre personnage de votre groupe pour accepter les missions et les quêtes et reprenez la parole lorsque vous revenez voir la personne qui vous a confié la quête, une fois que celle-ci est achevée.

Moines : Les moines souffrent des mêmes limitations que les paladins. Leurs ordres, même s'ils penchent vers le Mal ou sont intéressés, ne permettent pas l'accumulation de richesses matérielles. Si vous voulez gagner de l'argent dans vos missions, il est préférable de ne pas laisser votre moine accepter une récompense, sinon il risque de tout simplement la refuser.

CONSEILS DE BASE POUR L'AVENTURE

Ces conseils vous aideront à mieux profiter de vos aventures dans Icewind Dale II.

Sauvegardez souvent : On vous l'a déjà dit des milliers de fois, mais c'est une philosophie qui s'avère payante. Sauvegardez aussi souvent que possible et utilisez plusieurs emplacements de sauvegarde. Vous vous féliciterez plus tard d'avoir sauvegardé la partie juste avant de tomber dans une embuscade de magiciens aux redoutables boules de feu, soutenus par des moines aux redoutables pouvoirs. Il n'y a rien de pire que de perdre plusieurs heures de jeu et d'être obligé de reprendre la partie à partir d'une ancienne sauvegarde.

Faites les poches : Si vous n'avez pas mauvaise conscience, un personnage doué pour le vol à la tire vous sera très utile dans les lieux habités du jeu et vous pourrez arrondir vos fins de mois sans faire de mal à une mouche. Mais sauvegardez d'abord la partie en cours, si jamais vous étiez pris la main dans le sac... Vous trouverez ainsi souvent des armes, des potions et même des objets uniques en détroussant certains personnages du jeu, ce qui fait alors de la compétence Vol à la tire une aide très précieuse.

Touche ALT : La touche ALT est l'une des touches essentielles du jeu. Maintenez cette touche enfoncée pour voir TOUTES les portes et TOUS les conteneurs se trouvant dans les environs. Gardez toujours un doigt sur la touche ALT et appuyez dessus de temps en temps pour être sûr de ne rien avoir oublié.

Ecriture de parchemins de sorts : Vos personnages réussiront toujours à écrire les parchemins de sorts.

Conteneurs : Vous ne pourrez pas transporter tout ce que vous trouverez au cours de votre aventure. Dès que possible, trouvez un conteneur dans les environs et mettez-y tout ce qui vous surcharge. Si vous ne le faites pas, vous risquez de ne pas retrouver les objets que vous aurez posés sur le sol lorsque vous reviendrez plus tard.

DEBUT DE L'AVENTURE - JOUEURS CONFIRMES, EVITEZ CE RESUME

Remarque : Le résumé suivant correspond à un niveau de difficulté normal. Si vous avez choisi un niveau plus difficile, vous rencontrerez nettement plus d'ennemis et vous trouverez plus de trésors dans Targos.

L'aventure commence lorsque votre bateau, la Donzelle Saumâtre, s'amarre aux quais de Targos. Vous commencez immédiatement une conversation avec le capitaine, Hedron Kerdos, qui vous donne quelques informations sur Targos avant de vous laisser partir.

Dès que vous débarquez du bateau et que vous descendez le long des quais, vous tombez sur deux soldats (Honest Jon et Reig Redwaters) penchés sur un de leurs camarades, le cou transpercé d'une flèche. En effet, une horde de gobelins a surgi sur les quais pour attaquer la ville par surprise. L'un des soldats, Reig, est blessé au bras. Après un moment d'hésitation, il accepte votre aide pour repousser les gobelins hors de Targos. Il vous donne les armes qui ne lui sont pas utiles (un personnage fort en diplomatie ou en intelligence peut obtenir plus d'armes et de matériel auprès de Reig) et vous demande d'aller chercher une potion de soins pour son bras auprès de Magdar Shenlen, le capitaine du port, avant de vous laisser partir massacrer les gobelins.

Remarque : Un prêtre, un druide, un paladin ou un autre personnage doté de pouvoirs magiques peut soigner Reig en dehors des dialogues. Reparlez ensuite à Reig pour gagner des points d'expérience. Mais, même s'il est soigné de cette manière, Reig s'entête et insiste pour que le joueur aille demander une potion de soins à Magdar.

Objectif : Votre objectif sur les quais est de vaincre les assaillants gobelins. Pour y parvenir, vous devez fouiller les quais, entrer dans chaque bâtiment et éliminer tous les gobelins que vous trouverez. Vous ne pourrez passer à l'étape suivante du jeu que lorsque vous aurez nettoyé toutes les maisons et les entrepôts sur les quais et sauvé la ville des gobelins. Fouillez bien chaque maison pour en chasser les gobelins, sinon vous ne pourrez pas avancer. Parlez de temps en temps à Reig, à Honest Jon ou à Crandall pour leur faire part de vos progrès. Lorsque vous aurez achevé votre mission sur les quais, ils vous le feront savoir.

Obtenir des armes : Les bâtons avec lesquels vous commencez le jeu sont des armes lamentables et vous aurez très vite besoin de matériel plus performant. Il y a beaucoup de soldats et de gobelins morts en ville, et la plupart ont lâché leurs armes. La meilleure chose à faire est d'explorer la ville, de récupérer les armes que vous trouverez sur les soldats et les gobelins et d'en équiper vos personnages. Mais restez sur vos gardes : des gobelins sont disséminés dans toute la ville et ils attaquent seuls ou par deux (voire plus selon le niveau de difficulté choisi).

Repos : Si vous êtes gravement blessés, battez en retraite jusqu'au bateau d'Hedron Kerdos (ou vers un autre abri sûr) et parlez-lui afin de vous reposer pour récupérer des points de vie et préparer des sorts.

Notez les lieux où se trouvent vos alliés : Si vous êtes mal en point et que les gobelins vous poursuivent sur les quais, essayez de les attirer vers un groupe de soldats. S'ils voient un gobelin, ils avanceront pour l'attaquer et vous pourrez souffler un peu.

Obtenir la potion de Magdar : Vous trouverez Magdar dans l'entrepôt Gallaway (voir la carte en 2). La porte de l'entrepôt est fermée, vous devrez donc l'enfoncer ou crocheter la serrure (voir Enfoncer une porte et ouvrir un objet dans "Vos aventures dans Targos", plus haut). Parlez à Magdar dans l'entrepôt, puis fouillez les caisses dans la pièce, brisez tous les barils et forcez/crochetez toutes les serrures pour trouver la potion que vous cherchez. Prenez tout ce dont vous avez besoin dans les caisses et les barils pour équiper vos personnages. Soyez prudents lorsque vous fouillez l'entrepôt, des gobelins risquent de surgir à tout moment. Après avoir fouillé l'entrepôt, vous devriez être suffisamment bien équipés pour affronter le reste des gobelins en ville et en possession de la potion pour Reig. Assurez-vous que vos archers et vos personnages équipés d'armes à projectiles sont bien armés, puis demandez-leur de viser les archers gobelins dès qu'ils les voient, pour éviter de subir des dégâts à distance.

Taverne du Loup de Mer : Après avoir donné la potion à Reig, allez à la taverne du Loup de Mer (5 sur la carte). Vous y trouverez Gohar le tavernier, les mercenaires de la Bande du Collier de Fer (Black Geoffrey, Kickshaw et Blanchard Pike) trop occupés à vider leurs chopines pour être utiles dans la défense de la ville et Guthewulfe Henghelm, un marchand. Guthewulfe est important pour deux raisons : D'abord, c'est une véritable échoppe itinérante et vous pouvez lui acheter un vaste choix d'armes pour équiper votre groupe. Ensuite, après avoir repoussé avec succès les gobelins des quais, vous pourrez le défier à un jeu pour gagner son amulette du loup. Cependant, le personnage qui défiera Guthewulfe devra avoir une très bonne constitution pour ne pas vomir tripes et boyaux après avoir ingurgité quelques chopines de sang de sanglier.

Sauvetage de la mère d'Hedron : Hedron se refuse à admettre leur parenté, mais sa mère Firtha habite dans une maison au sud des quais (6 sur la carte). Préparez-vous au combat avant d'entrer, car elle est menacée par des gobelins qui ont fait irruption chez elle.

Jorun Tamewater : Ce soldat nain hargneux se tient près d'un tas de cadavres de gobelins, au sud du bateau échoué. Parlez-lui pour savoir comment les gobelins ont réussi à arriver jusqu'aux quais sans que l'alerte ne soit donnée. Sa maison est au sud-ouest. Prenez garde si vous ouvrez sa cantine, elle est piégée avec un gaz nocif.

Crandall : Ce soldat très nerveux attend des renforts sur l'une des jetées du sud. Il vous fournira des informations sur la position des gobelins dans la ville et vous prodiguera quelques conseils pour mieux repérer vos adversaires.

Brogan : Ce soldat inquiet est caché devant l'entrepôt de Targos (3 sur la carte). Il a pris au piège plusieurs gobelins dans l'entrepôt sur les quais et il attend l'arrivée des mercenaires de la Bande du Collier de Fer en renfort. Ces derniers ont été vus pour la dernière fois à la taverne du Loup de Mer. Il demande aux joueurs d'aller les chercher, mais un personnage fort en intimidation pourra le convaincre de laisser le groupe attaquer l'entrepôt, et ce sans attendre les mercenaires du Collier de Fer.

Entrepôt de Targos : Vous devez enfoncer la porte de l'entrepôt (voir Enfoncer une porte et ouvrir un objet dans "Vos aventures dans Targos", plus haut) ou crocheter la serrure, mais préparez-vous au combat avant d'y faire irruption, car de nombreux gobelins vous attendent à l'intérieur.

A partir de là, vous devrez vous débrouiller seuls... bonne chance et bonne chasse !

LES REGLES DE DUNGEONS & DRAGONS

INTRODUCTION AUX REGLES DE D&D

A PROPOS DE DUNGEONS & DRAGONS®

Dungeons & Dragons est un jeu de rôle qui permet aux participants d'explorer à leur guise des mondes merveilleux et de vivre des aventures épiques. Les Royaumes Oubliés, où se situe l'action d'Icewind Dale II, constituent l'un de ces mondes. Cette section vise à vous familiariser avec les principales caractéristiques de la nouvelle édition des règles et surtout de la façon dont nous les avons adaptées.

Il n'est pas nécessaire de maîtriser les règles de jeu de D&D pour jouer à Icewind Dale II (l'ordinateur s'en charge à votre place), mais cela peut toutefois vous aider. Vous trouverez ci-dessous un résumé des règles de D&D ainsi que certaines explications sur leur adaptation au jeu Icewind Dale II.

Pour en savoir plus sur Dungeons & Dragons ou sur le monde des Royaumes Oubliés, n'hésitez pas à consulter le site Internet http://www.wizards.com/dnd.

DE L'UTILISATION DES RÈGLES DE D&D PAR ICEWIND DALE II : TOUR PAR TOUR ET TEMPS RÉEL

Icewind Dale II utilise un système de mesure particulier pour les sorts et les combats qui lui permettent d'adapter le principe de tour par tour de Dungeons & Dragons en temps réel. Tous les personnages jouent ainsi simultanément, mais selon un principe d'initiative : un round d'initiative personnelle correspond au temps écoulé lors d'un round selon D&D.

Plus important, il vous est possible de mettre le jeu en pause à tout moment. Il vous suffit pour cela d'appuyer sur la barre d'espace de votre clavier ou de cliquer sur le globe en rotation dans le coin inférieur droit de votre écran. Une fois le jeu en pause, vous avez tout loisir d'assigner des actions à chaque membre de votre groupe puis de reprendre le cours de votre partie lorsque vos ordres ont été donnés. Les adeptes du jeu en tour par tour peuvent ainsi s'adonner aux réglages de dernière seconde dont ils sont friands.

Note : Le jeu peut se mettre en pause automatiquement dès qu'un événement particulier se déroule. Voir Ecran d'options en page 22.

ACTIONS DES PERSONNAGES

Il vous est possible d'agir de différentes façons dans Icewind Dale II. Votre personnage peut ainsi se promener dans le paysage, discuter avec les habitants d'une ville ou même leur faire goûter du tranchant de sa hache. Les actions simples que vous pouvez entreprendre sont décrites ci-dessous ainsi que les effets qui peuvent influer dessus de quelque sorte que ce soit.

DEPLACEMENT

La plupart des personnages, à l'exception des moines et des barbares se déplacent à la même vitesse, soit environ 9 m par round en termes D&D. Vos personnages peuvent toutefois se déplacer plus rapidement sous l'effet d'un sort de Hâte. Certains monstres se meuvent plus ou moins vite, ne soyez donc pas étonnés si vous ne parvenez pas à prendre la fuite aussi vite que vous l'auriez souhaité. Vous pouvez même sélectionner plusieurs personnages en même temps afin de les déplacer selon une formation (plus de détails sont disponibles dans le chapitre de description de l'interface, voir page 10).

DIALOGUE

Règle à suivre : que vous serviez le bien ou le mal, n'hésitez pas à d'abord discuter avec les différents personnages que vous rencontrez et qui ne vous sont pas hostiles, plutôt qu'à les aborder à coup de hache. Ceci peut en effet vous empêcher de poursuivre votre partie, notamment si vous entreprenez de massacrer tous les habitants de Targos ou des autres villes du jeu. Toutes les rencontres ne doivent pas systématiquement se terminer en un bain de sang et vous serez même souvent surpris de l'aide que peuvent vous apporter les personnages que vous rencontrerez.

CONSEIL DE L'AVENTURIER : Vous avez de fortes chances de voir apparaître un écran "Fin de la partie" si vous tuez un personnage important de l'intrigue du jeu avant qu'il n'ait accompli tout ce qu'il devait faire. Pensez donc à sauvegarder votre partie avant de mettre Targos à sac...

COMBATTRE

Il y a un temps pour tout : un temps pour les bavardages et un temps pour le combat. Vous n'aurez pas toujours envie de discuter ou de fuir devant un rat agressif, et il vous faudra alors faire parler l'acier. Le tout est de savoir quand...

INFLUENCE DE LA FATIGUE

Vos personnages doivent se reposer souvent, à la fois pour mémoriser leurs sorts mais aussi pour récupérer des fatigues de la journée. Il est ainsi fortement conseillé de suivre les indications des membres de votre groupe, qui n'hésiteront pas à vous faire savoir qu'ils sont épuisés. Lorsque vous donnez le signal du repos, n'oubliez pas de faire un tour dans les différents livres de sorts de vos personnages pour leur faire mémoriser les incantations dont ils auront besoin le lendemain.

COMBAT

Dans Icewind Dale II, le combat est une compétence que vos personnages améliorent au fur et à mesure du déroulement de l'intrigue du jeu et des rencontres plus ou moins heureuses qu'ils font, depuis les faubourgs de Targos jusqu'à l'affrontement final.

MOI VOIS MOI TUE ?

Certes, le combat est une part importante du jeu, mais il n'est pas tout ; c'est juste une façon assez radicale de traiter un problème ou une situation. Cette section vous explique donc les bases du combat (toucher, dégâts, etc.) mais aborde également certains aspects particuliers que sont le combat contre les morts-vivants, les attaques et les défenses spéciales, l'utilisation du poison, les dons, et bien d'autres choses encore.

La Classe d'armure est une indication du niveau de protection du personnage ; elle se compose des valeurs défensives de l'armure portée, du bouclier utilisé, du modificateur de dextérité et des influences des divers objets et sorts défensifs qui protègent le personnage. Plus simplement, il est important de noter que plus la Classe d'armure du personnage est élevée, moins son adversaire a de chances de le toucher et donc de lui infliger des blessures. La Classe d'armure de base s'établit à 10 et progresse ensuite selon l'équipement et les capacités du personnage. Pour information, une Classe d'armure de 30 ou plus ne peut être obtenue qu'en combinant les sorts et les objets magiques défensifs les plus puissants.

La Classe d'armure est la somme de cinq éléments : bonus d'armure, bonus de bouclier, bonus de parade, modificateur de dextérité et bonus générique. La Classe d'armure finale de votre personnage est donc égale à 10 plus la somme de tous ces bonus. Chaque bonus est décrit ci-dessous :

Bonus d'armure : Il s'agit ici des valeurs de CA de l'armure, des bracelets de défense ou de la robe du personnage. Ces valeurs ne s'additionnent pas, le personnage recevant le bonus le plus important parmi tous ceux de cette nature disponibles. Par exemple, un personnage portant une armure avec une CA de 6 et des bracelets de défense d'une CA de 2 aura une CA totale de 6 et non de 8.

Bonus de bouclier : Ce bonus s'additionne au bonus précédent, à condition que le personnage porte effectivement un bouclier au bras (un seul à la fois, évidemment).

Bonus de parade : Ce bonus provient des sorts, anneaux et vêtements magiques (casque, cape, etc.). Tout comme le bonus d'armure, ces différents bonus ne s'additionnent pas entre eux, seul le plus important étant retenu. Les sorts procurant un tel bonus sont clairement identifiés (voir leur description).

Modificateur de dextérité : Il s'ajoute à votre bonus total ; plus un personnage est vif et agile, plus il est difficile de le toucher ! Notez toutefois que ce modificateur est également influencé par le type d'armure porté par le personnage (il est très difficile d'être agile dans une armure de 40 kg). Reportez-vous au Tableau 8 : Armures pour de plus amples informations.

Bonus générique : Il s'agit ici des autres bonus dont votre personnage peut bénéficier (sorts défensifs particuliers, dons, etc.). Contrairement aux autres bonus décrits ci-dessus, tous les bonus de cette classe s'ajoutent les uns aux autres.

Pour résumer, un personnage avec un bonus de dextérité de 2 et portant une armure de cuir (CA 2) aura donc une CA totale de 10 + 2 + 2 = 14.

Les sorts qui nécessitent un jet de toucher et les effets ne tiennent pas compte de la CA de la cible.

LE JET D'ATTAQUE

Au cœur du système de combat se trouve le Jet d'attaque, qui n'est autre qu'un lancer de dé qui détermine si une attaque physique (corps à corps ou à distance, mais pas les sorts) réussit ou échoue. Le nombre que le personnage doit attendre pour réussir son attaque s'appelle le "toucher" et est égal à la CA de son adversaire. Dans Icewind Dale II, le jet pour "toucher" se déroule d'une manière transparente pour le joueur : s'il est réussi, le personnage touche son adversaire, sinon il ne le touche pas.

Lors d'une attaque, la valeur de Classe d'armure de la cible est donc le nombre à atteindre pour la toucher. Ce "lancer de dé" s'effectue avec un dé à 20 faces et donne donc un résultat compris entre 1 et 20. Le bonus d'attaque du personnage est ajouté à ce nombre pour déterminer son jet d'attaque final (consultez le tableau 3 pour voir les différents bonus d'attaque suivant la classe et le niveau). Si ce résultat est supérieur ou égal à la Classe d'armure de la cible, l'attaque porte et inflige des dégâts. Dans le cas contraire, cela signifie que l'attaque a échoué ou alors que le coup porté n'était pas suffisamment puissant pour transpercer l'armure de l'adversaire visé.

Par exemple, le capitaine de la Donzelle Saumâtre, Hedron Kerdos (un guerrier) dispose d'un bonus d'attaque de 7. Il attaque un gobelin en maraude dont la CA est de 14. Il suffit donc à Hedron de faire un 7 sur son dé à 20 face pour toucher le gobelin et lui infliger des dégâts (7 + 7 = 14).

Veuillez toutefois noter que tous les coups n'ont pas pour objectif d'infliger des dégâts lors d'un combat au corps à corps. Les animations des personnages d'Icewind Dale II ont pour but de vous faire partager les feintes et autres parades qui ont généralement lieu au cours des combats.

DONS ET SPECIALISATIONS MARTIALES

Une spécialisation martiale est la représentation physique de la maîtrise d'un certain type d'armes par le personnage. Lors de sa création, le personnage dispose de points de spécialisation à répartir dans différents types d'armes selon la classe à laquelle il appartient. Il obtient par la suite d'autres points de spécialisation à répartir à mesure qu'il acquiert de l'expérience.

Un personnage spécialisé dans un type d'armes ne souffre d'aucun malus d'attaque lorsqu'il utilise une arme de cette catégorie. Il encourt en revanche des malus au toucher et aux dégâts s'il utilise une arme qu'il ne maîtrise pas.

Il est possible d'attribuer un second point de spécialisation pour chaque type d'armes, le personnage devenant alors encore plus performant dans cette catégorie et bénéficie alors d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque à condition qu'il utilise son arme de prédilection. Les guerriers qui atteignent le 4e niveau ont la possibilité d'aller encore plus loin dans cette recherche de la maîtrise absolue d'une arme et se voient alors octroyer un bonus de +2 aux dommages effectués pour peu qu'ils réussissent leurs jets d'attaque.

Le Tableau 6 recense les armes dans lesquelles il est possible de se spécialiser. Le Tableau 7, quant à lui, liste les armes utilisables par type de spécialisation martiale. L'épée bâtarde, qui a été inclue dans Icewind Dale II, est considérée comme en dehors de ces tableaux du fait de sa nature particulière et a donc été traitée à part. Les caractéristiques de l'épée bâtarde ont été intégrées au Tableau 7.

SPÉCIALISATION DES ARMES EXOTIQUES

Epée bâtarde : L'épée bâtarde est une arme trop imposante pour être utilisée avec une seule main sans entraînement particulier. L'épée bâtarde est également appelée épée à une main et demi.

COMBATTRE AVEC DEUX ARMES

Le fait d'utiliser une deuxième arme avec sa main secondaire octroie une attaque supplémentaire par round. Cette discipline est toutefois très difficile à maîtriser et le personnage souffre donc d'un malus de -6 pour sa main principale et de -10 pour sa main secondaire. Il est toutefois possible de réduire ces malus comme l'indique le tableau suivant :

Cas	Main principale	Main secondaire
Malus normal	-6	-10
Don : Ambidextrie	-6	-6
Don : Combat à deux armes	-4	-8
Dons : Ambidextrie & Combat à deux armes	-4	-4

COUPS CRITIQUES

Tout jet d'attaque naturel (sans bonus) égal à 20 (sur un dé 20) permet de toucher la cible quelle que soit sa CA : c'est un coup critique. Un jet de critique est alors effectué pour mesurer la portée de ce coup exceptionnel. Si ce jet de critique permet de toucher la cible, donc s'il est supérieur à la CA de l'adversaire, on considèrera le coup précédent comme un coup critique. Si son résultat est inférieur à la CA de la cible, on considèrera le coup précédent comme un coup normal. Le jet de critique n'est pas un jet de toucher normal : il ne fait que permettre de s'assurer que le 20 obtenu précédemment est effectivement un coup critique.

Un coup critique fait beaucoup plus de dégâts qu'un coup normal : le jet de dégâts est relancé (avec les bonus) et les deux jets sont additionnés pour définir les dégâts infligés par le coup critique. En règle générale, on obtient un critique possible sur un jet de 20 et le multiplicateur de dégâts est de 2 (voir Critiques plus fréquents et Critiques plus meurtriers ci-dessous).

Exception : Les dégâts représentés sous la forme de dés supplémentaires (attaque sournoise, épée de feu) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Critiques plus fréquents : Certaines armes permettent d'obtenir un critique sur un jet de dé inférieur à 20 naturel. L'épée longue, par exemple, permet d'obtenir un coup critique sur un jet de dé de 19 ou 20 (toujours sans bonus). Veuillez toutefois noter qu'un jet naturel inférieur à 20 ne permet pas de toucher automatiquement : il faut d'abord toucher pour faire un critique.

Critiques plus meurtriers : Certaines armes comme la hache d'armes ou la flèche infligent des dégâts plus importants en cas de coup critique. Reportez-vous aux tableaux 6 et 7 (Cahier des Sorts et des Tables) pour consulter les caractéristiques des armes.

AUGMENTER SES CHANCES AU COMBAT

Au combat, plusieurs facteurs influent sur le nombre que le personnage doit atteindre pour effectivement toucher son adversaire. Ces variables sont des modificateurs qui s'appliquent au jet de toucher ou au jet d'attaque.

Modificateur de force pour les armes de corps à corps : La force d'un personnage peut modifier le résultat d'un jet et ainsi augmenter ses chances de toucher ou la quantité de dégâts qu'il peut faire. Ce modificateur est appliqué aux armes de corps à corps et aux armes de jet (dague ou hache de jet). Plus la force d'un personnage est élevée, plus il a de chances de toucher son adversaire et de lui infliger des dégâts.

Modificateur de dextérité pour les armes à distance : La dextérité affecte la capacité d'un personnage à utiliser des armes à distance. Tout comme avec la force, une dextérité importante augmente les chances de succès tandis qu'une faible dextérité les réduit. En revanche, la dextérité n'influe pas sur les dégâts causés par l'arme.

Objets magiques : Les caractéristiques magiques d'une arme peuvent modifier les chances de coups critiques et le bonus de dégâts d'un personnage. Les objets magiques qui bénéficient d'un bonus au jet d'attaque ou à la Classe d'armure sont identifiés par un +. Une épée +1 est donc une arme ajoutant 1 point au jet de toucher et aux dégâts. Une cotte de mailles +1 augmente la CA du personnage d'un point supplémentaire par rapport à une cotte de mailles classique. Les objets maudits ont eux un modificateur négatif, un malus, qui vient se soustraire au jet d'attaque. Il n'y a pas de limite à la quantité de bonus ou de modificateurs applicables pour chaque jet de dé, pas plus qu'il n'existe de limite aux bonus ou malus totaux applicables à ce même jet.

Dons : Certains dons permettent d'améliorer les chances de toucher ou d'augmenter les dégâts infligés lors d'une attaque réussie.

LANCER DES SORTS

Tous les jeteurs de sorts sont soumis aux mêmes règles et doivent donc, à l'exception des bardes et des magiciens, mémoriser les sorts avant de pouvoir les lancer. Un sort qui n'a pas été mémorisé ne peut être lancé. Le jeteur de sorts doit pouvoir parler (et donc ne pas faire l'objet d'un sort de Silence) et avoir les deux bras libres de ses mouvements (donc non paralysé ou immobilisé). Le jeteur de sorts doit être en mesure de voir sa cible si celle-ci est un individu, un endroit ou une chose. Il est donc impossible, dans les faits, de lancer une boule de feu à 50 mètres dans les ténèbres, le magicien devant en fait décider du point d'impact et d'explosion. De plus, le personnage doit rester immobile pendant toute la durée d'incantation du sort. Vous avez la possibilité, dans le jeu, d'annuler un ordre d'incantation après avoir choisi le sort à lancer mais avant d'en sélectionner la cible. Pour cela, effectuez un clic droit pour interrompre l'incantation sans pour autant l'ôter de la mémoire immédiate du magicien, qui pourra donc l'utiliser par la suite. Si vous demandez à votre personnage de se déplacer pendant l'incantation d'un sort, vous avez de fortes chances que celui-ci ne fonctionne pas et soit donc perdu.

INTERRUPTION DE SORTS

Un jeteur de sorts peut perdre sa concentration en pleine incantation et ainsi voir ses efforts réduits à néant s'il vient à être touché par une arme ou à manquer un jet de sauvegarde avant que le sort ne soit lancé. Le sort disparaît alors de la mémoire immédiate du magicien et doit donc être mémorisé de nouveau pour être relancé. C'est notamment pour cette raison que les jeteurs de sorts sont rarement en première ligne dans un groupe et encore plus en cas de combat.

En règle générale, plus un sort est difficile à lancer (plus son niveau est élevé) et plus il y a de chances que le jeteur de sorts soit interrompu et perde sa concentration s'il est touché. En contrepartie, plus le magicien est puissant (plus son niveau est élevé) et sa Concentration est développée, moins il y a de chances que son sort soit interrompu dans les mêmes conditions (les magiciens expérimentés sont plus difficiles à déstabiliser).

LANCER UN SORT EN COMBAT

Parmi les défis proposés au jeteur de sorts, celui d'incanter en plein combat est sans conteste l'un des plus difficiles. Pour vous donner un ordre d'idée, si un combat se déroule à moins de 2 mètres de lui, il ne peut lancer un sort que s'il réussit un jet de Concentration avec un DD de 15 + le niveau du sort. Ainsi, Asmir tente de lancer une Boule de feu en plein combat. Sa Concentration est de 7 et son modificateur d'Intelligence de 4. Pour lancer son sort, il doit donc faire au moins 7 sur un dé à 20 faces : compétence de 7 plus le modificateur de 4 plus un résultat au dé de 7 font 18, ce qui est égal au DD de 15 plus le niveau de sort de la Boule de feu (3).

JETS DE SAUVEGARDE

Les jets de sauvegarde sont des mesures de la résistance d'un personnage à certains types d'attaques : poison, magie et autres attaques mentales ou physiques. Cette résistance augmente en fonction du niveau du personnage. Un jet de sauvegarde réussi peut permettre de réduire ou d'annuler les effets d'un sort ou d'une attaque portée contre le personnage. Il existe des objets, des dons ou encore des sorts (comme les sorts de protection) qui augmentent considérablement certaines résistances du personnage, rendant ses jets de sauvegarde plus facile à réussir.

Jets de Vigueur : Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté du personnage à résister aux attaques mettant sa vitalité ou sa santé en danger (poison, paralysie et sorts causant une mort instantanée). On y applique le modificateur de Constitution. On les joue pour se soustraire à des attaques telles que le poison, les maladies, la paralysie, la pétrification, l'absorption d'énergie ou des sorts comme destruction ou désintégration.

Jets de Réflexes : Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté du personnage à esquiver de terribles attaques, comme une boule de feu ou le souffle d'un dragon. On y applique le modificateur de Dextérité. On les lance pour ne pas tomber dans une fosse ou encore pour éviter les effets de sorts tels que boule de feu et éclair ainsi que le souffle de dragon.

Jets de Volonté : Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté du personnage à se soustraire aux tentatives de domination et à d'autres effets magiques similaires. On y applique le modificateur de Sagesse. On les effectue contre des attaques telles que charme-personne, immobilisation de personne et la plupart des illusions.

EFFETS DES COMBATS ET RECUPERATION

Un personnage attaqué par un adversaire risque fort de se voir infliger des blessures qui peuvent engendrer la mort. Les blessures peuvent être d'origines diverses (poison, feu, chute, acide, etc.). Les dégâts encaissés par les personnages sont mesurés en points de vie (pv). Chaque personnage dispose d'un certain nombre de points de vie (total et actuel). Dès qu'il est blessé, il perd des points de vie qui sont soustraits du nombre actuel de points de vie. Le personnage devient inconscient si le nombre de ses points de vie actuels tombe à zéro et meurt s'il descend en dessous de zéro. Un personnage qui encaisse une grande quantité de dégâts, au point de ne faire ressembler son cadavre qu'à un tas de cendres fumantes, ne peut être ramené à la vie que par l'intermédiaire d'un sort de Résurrection.

GUERISON, POINTS DE VIE ET EFFETS AFFAIBLISSANTS

Les personnages peuvent récupérer des points de vie en se soignant ou en étant soignés, naturellement ou magiquement. Un personnage ne peut toutefois dépasser sa limite de points de vie maximum. Remarque : certains sorts peuvent faire augmenter cette limite de points de vie mais uniquement sur une courte durée.

GUÉRISON NATURELLE

Tout personnage récupère un point de vie par niveau et par journée de repos (8 heures). Meilleures sont les conditions (rester tranquillement couché dans une auberge confortable) et plus rapide est la guérison. Camper en pleine nature suffit pour mémoriser des sorts mais est généralement peu recommandé pour guérir de profondes blessures. Votre groupe ne peut se reposer que si aucun ennemi n'est visible dans les environs immédiats : si vous en rencontrez, chassez-les ou tentez de les amadouer (charme, dialogue, etc.) avant de pouvoir vous reposer. Si votre groupe vient à être attaqué pendant sa phase de repos, ses membres n'auront pas eu le temps de guérir ou de mémoriser des sorts.

Dans Icewind Dale II, il est possible de se reposer dans les auberges, au clair de lune (à condition que tous les monstres des environs aient quitté l'endroit d'une façon ou d'une autre) ou chez l'habitant (avec sa permission, bien évidemment).

GUÉRISON MAGIQUE

Les sorts de soins, les potions et certains objets magiques permettent d'accélérer le processus de guérison et même de restaurer santé et vigueur à tout le groupe en un claquement de doigt. Les soins magiques sont très utiles en plein combat ou lorsque le groupe se prépare à affronter un terrible danger.

RELEVER LES MORTS

Les sorts de soins n'ont aucun effet sur les morts, qui ne peuvent être ramenés à la vie que par l'intermédiaire d'un sort de Rappel à la vie (inefficace sur les Elfes dont la physiologie reste insensible à ce sort) ou de Résurrection.

CONSEIL DE L'AVENTURIER : Les personnages victimes de Désintégration, Sort de mort ou Doigt de mort ne peuvent en aucun cas revenir à la vie. Ne vous amusez donc pas à lancer ce genre de sorts sur les membres de votre groupe...

CÉCITÉ

Un personnage rendu aveugle devient une "proie facile". Les personnages aveuglés ont 50% de chances de rater leurs actions, un malus de -2 à leur CA et ils perdent leurs modificateurs de Dextérité et de Force. La cécité se soigne avec de la patience ou à l'aide du sort de prêtre, guérison de la cécité.

SURDITÉ

Comme on pouvait s'y attendre, un personnage rendu sourd n'entend plus rien. Si les combattants peuvent s'en accommoder assez facilement, les jeteurs de sorts voient leur efficacité considérablement réduite puisqu'ils ont alors 50% de chances de rater l'incantation de leurs sorts, qui s'ajoutent aux malus déjà existants ! Les effets de la surdité sont temporaires et une bonne nuit de sommeil permet d'en faire disparaître les dernières traces.

MALADIE

La morsure ou le simple contact de certaines créatures peut transmettre une maladie. Tout personnage ainsi rendu malade continue à encaisser des dégâts au cours du temps et subit un effet supplémentaire (Confusion ou Paralysie) qui disparaît lorsqu'un sort de guérison des maladies lui est lancé ou qu'il reçoit des soins adéquats.

ABSORPTION D'ÉNERGIE

Certaines créatures morts-vivantes peuvent absorber l'énergie de leur victime. A chaque "niveau" absorbé, la victime souffre d'une pénalité de -1 au toucher et de -1 à tous ses jets de sauvegarde ainsi qu'une perte de 5 pv sur son total de points de vie. Cet état persiste jusqu'à qu'un prêtre lance un sort restitution (partielle ou suprême) sur le personnage affecté.

PARALYSIE ET IMMOBILISATION

Tout être paralysé reste totalement immobile tant que le sort fait effet. La victime peut toutefois respirer, penser, voir et entendre mais ne peut en aucun cas communiquer ni bouger. Très utile pour faire taire les gêneurs. Toute attaque portée contre une personne immobilisée ou paralysée est automatiquement réussie.

PHASE
Un personnage en état de phase est temporairement dissocié de la dimension dans laquelle il vit. Il peut toujours se déplacer et attaquer comme à l'accoutumée mais subit de légers dégâts tout au long de cet état jusqu'à ce qu'il revienne complètement dans sa dimension d'origine, sous sa forme physique habituelle.

EMPOISONNEMENT
Un personnage ou un monstre attaqué à l'aide d'une arme empoisonnée ou par une créature venimeuse doit lancer un jet de Vigueur. La réussite de ce jet permet d'annuler ou d'amoindrir les effets du poison suivant sa nature. La plupart des poisons sont mortels en quelques heures, il est donc chaudement recommandé de trouver rapidement un antidote ou un quelconque moyen de soigner la victime.

EXPERIENCE ET PROGRESSION

Tout personnage apprend de ses aventures : sur ses propres capacités physiques, sur la faune et la flore qui l'entourent, sur les arcanes ou sur tout autre sujet. Cette progression est mesurée en points d'expérience (XP). Les points d'expérience sont le témoin de l'évolution du personnage : progression de la confiance, développement physique, connaissance de soi ou encore entraînement dans sa classe. Une fois qu'il a accumulé suffisamment de points d'expérience, le personnage passe au niveau supérieur et devient plus puissant.

RECOMPENSES DE GROUPE - EXPERIENCE DE QUETE
Les actions des personnages leur permettent de gagner des points d'expérience qui sont généralement liés à leurs objectifs communs. Tous les personnages d'un même groupe gagnent ces points d'expérience ensemble, puisque c'est ensemble qu'ils ont surmonté un péril ou résolu une quête. Les points gagnés sont alors équitablement répartis entre les différents membres du groupe.

NIVEAUX SELON LES RACES
Certaines races présentes dans Icewind Dale II sont plus puissantes que les races classiques que l'on peut trouver dans les Royaumes Oubliés. Afin de maintenir un équilibre entre les différents personnages de votre groupe, nous avons ralenti la courbe de progression de ces races. Il en va ainsi pour le drow et le tieffelin qui disposent d'un Niveau Effectif de Personnage : ceci nous permet de déterminer la quantité de XP nécessaires pour le passage au niveau suivant. Ce NEP est en fait égal au niveau du personnage auquel on a ajouté un nombre variant de 1 à 3 selon la race (voir chapitre Races et sous-races). Le NEP sert alors à connaître la quantité d'XP nécessaire au passage de niveau (voir Tableau 2, Cahier des Sorts et des Tables). Prenons l'exemple d'un personnage drow de niveau 3 : son NEP est de 5 (3ème niveau plus le modificateur racial de 2). Le drow doit donc cumuler 15 000 XP pour atteindre le niveau 4 au lieu de 6 000 XP.

LIMITE DE POINTS D'EXPERIENCE
Dans Icewind Dale II, nous avons défini une limite de points d'expérience qui permet à chaque personnage d'atteindre le niveau 30 au maximum. Le niveau total d'un personnage est égal à la somme des niveaux de chacune des classes du personnage : ainsi un personnage avec 5 niveaux de guerrier et 10 niveaux de roublard est considéré comme un personnage de niveau 15.

ATTRIBUTS

Chaque personnage des Royaumes Oubliés est défini par des attributs qui en font un être unique. Il s'agit notamment de sa race, de sa classe et de ses caractéristiques.

VALEURS DE CARACTERISTIQUES
Un personnage se définit selon six caractéristiques, auxquelles sont attribuées des valeurs. Reportez-vous au tableau 1 (Cahier des Sorts et des Tables) pour y découvrir la liste des bonus et malus associés à ces valeurs.
Force : La puissance musculaire du personnage, mais aussi son endurance. Fondamental pour les guerriers.
Constitution : La santé du personnage, sa forme physique et sa résistance aux blessures et aux maladies.
Dextérité : La coordination, l'agilité, les réflexes et l'équilibre du personnage. Fondamental pour les roublards.
Intelligence : La mémoire, la capacité de raisonnement et d'apprentissage du personnage. Fondamental pour les ensorceleurs et les magiciens.
Sagesse : La faculté de jugement et le bon sens du personnage. Fondamental pour les prêtres.
Charisme : La force de persuasion, le magnétisme et la capacité de commandement du personnage. Important pour les druides, bardes et paladins.

CONSEIL DE L'AVENTURIER : Il peut être tentant de faire descendre l'Intelligence et la Sagesse d'un guerrier à 3 lors de la création du personnage. Toutefois, n'oubliez pas qu'une Intelligence très faible limite la quantité de points de compétence que le personnage gagne à chaque passage de niveau et qu'une Sagesse très faible le rend particulièrement vulnérable aux sorts de contrôle de l'esprit.

DES DE VIE
Lorsqu'il passe de niveau, les points de vie d'un personnage augmentent selon ses dés de vie (DV). Chaque classe dispose de dés de vie différents qui reflètent l'entraînement physique du personnage. Les barbares utilisent ainsi un d12, ce qui signifie qu'ils gagnent de 1 à 12 pv par niveau. L'ensorceleur, quant à lui, ne gagne que de 1 à 4 pv. Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet dans la description de chaque classe de personnage. Une option présente dans Icewind Dale II permet d'affecter systématiquement le nombre maximal de points de vie lors d'un passage de niveau plutôt que de laisser le hasard décider à votre place. A vous de voir quelle technique vous préférez utiliser !

RACES ET SOUS-RACES

Il s'agit ici de l'espèce à laquelle appartient le personnage : humains, elfes, nains, gnomes, demi-elfes, halfelins et demi-orques sont les grands groupes auxquels peut appartenir le personnage. Sa race ou sa sous-race peut limiter son choix de classe.

HUMAINS
Cette race comprend deux sous-races : aasimar et tieffelin.
Les humains sont la race la plus représentée de Féérûne et dirigent la plupart des contrées des Royaumes Oubliées. Ils peuvent entreprendre toutes les carrières du jeu et y exceller.

Avantages : Un don et deux points de compétence supplémentaires au premier niveau, 1 point de compétence supplémentaire par niveau.
Classes de prédilection : Toutes

Aasimar : Ces êtres sont le fruit de l'union d'un humain et d'une créature divine. D'alignement bon, les Aasimars combattent le mal sans pitié. Ils ont la peau claire, des yeux dorés et une marque de naissance de la forme du symbole de leur parent divin. Ils sont d'une grande sagesse et très charismatiques, ce qui en fait d'excellents paladins.

Avantages : Sagesse +2, Charisme +2, vision dans le noir, Soleil ardent 1 fois/jour, bonus de +5 à la résistance à l'acide, au froid et à l'électricité.

Désavantages : Le personnage est considéré comme ayant 1 niveau de plus que dans les faits pour calculer la quantité de XP nécessaires au passage de niveau (pour passer du niveau 3 au niveau 4, il lui faut les XP du niveau 5)
Classe de prédilection : Paladin

Tieffelin : L'équivalent diabolique des Aasimars. D'apparence humaine, certains traits trahissent toutefois leur ascendance diabolique, comme leur peau sombre et leur chevelure rousse ou de jais. La plupart disposent également de petites cornes, d'iris de chat ou d'autres caractéristiques reconnaissables, qu'ils cherchent généralement à dissimuler.
Avantages : Intelligence +2, +2 aux jets de Bluff et de Discrétion, Dextérité +2, bonus de +5 à la résistance au froid, au feu et à l'électricité, Cécité 1 fois par jour.
Désavantages : Charisme -2 et le personnage est considéré comme ayant 1 niveau de plus que dans les faits pour calculer la quantité de XP nécessaires au passage de niveau.
Classe de prédilection : Roublard

NAINS

Cette race comprend deux sous-races : les nains dorés et les nains gris.

Nain : Les nains sont des humanoïdes petits et trapus aux joues rouges, à la chevelure noire et aux yeux sombres. Ils sont généralement taciturnes et renfermés. Ils bénéficient d'une résistance naturelle à la magie et au poison ainsi que de la vision dans le noir qui leur permet de distinguer les émanations de chaleur dans les ténèbres.
Avantages : Constitution +2, Fouille +2, bonus de +2 au jet de Vigueur contre le poison, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts, +1 au toucher contre les orques, les gobelins et les gobelours, bonus de +4 à la CA contre les géants, Vision dans le noir.
Désavantage : Charisme -2.
Classe de prédilection : Guerrier

Nain doré : Alors que cette race naine déclinait dans les Royaumes, les nains dorés reçurent l'aide divine de Moradin, le Forgeur d'Ames. Le père des nains dorés leur accorda la Bénédiction du Tonnerre qui eu pour effet de relancer la croissance de ce peuple nain. Les nains dorés refont donc leur apparition dans les Royaumes, où leur réputation de commerçants et de guerriers n'est plus à faire.
Avantages : Constitution +2, Fouille +2, bonus de +2 au jet de Vigueur contre le poison, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts, +1 au toucher contre les drows, les flagelleurs mentaux et les driders, bonus de +4 à la CA contre les géants, Vision dans le noir.
Désavantage : Dextérité -2
Classe de prédilection : Guerrier

Nain gris : Egalement appelés duergars, les nains gris des Royaumes Oubliés vivent dans des cavernes encore plus profondes que celles de leurs cousins nains. Les duergars ont peu de point commun avec les autres peuples nains et pratiquent l'esclavage dans leurs monstrueuses cités souterraines. Seuls l'appât du gain et la soif de pouvoir semblent les motiver et ils sont connus pour être de terribles guerriers. Leur peau et leur chevelure sont généralement grises.
Avantages : Constitution +2, Fouille +2, bonus de +2 au jet de Vigueur contre le poison, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts, +1 au toucher contre les drows, les flagelleurs mentaux et les driders, bonus de +4 à la CA contre les géants, Vision dans le noir, Invisibilité 1 fois par jour, Immunité à la paralysie, bonus de +4 au Déplacement silencieux.
Désavantages : Charisme -2, le personnage est considéré comme ayant 2 niveaux de plus que dans les faits pour calculer la quantité de XP nécessaires au passage de niveau, -1 au toucher, aux dommages et aux jets de sauvegarde en extérieur dans la journée. Ils sont de plus très sensibles aux sorts de feu qui peuvent les aveugler.
Classe de prédilection : Guerrier

ELFES

Cette race comprend deux sous-races : les drow (elfes noirs) et les elfes sauvages.
Elfes : Plus petits et plus minces que les humains, les elfes ont également des traits plus délicats. Ils sont considérés comme frivoles et curieux. Ils disposent d'une résistance naturelle à la magie de charme et de sommeil, de la vision dans le noir et sont des experts du maniement de l'arc et de l'épée longue. Ils bénéficient d'un bonus à la dextérité mais d'un malus à la constitution.
Avantages : Dextérité +2, Fouille +2, Immunité aux sorts de Sommeil et de Charme, Dons naturels : Grandes épées et Arcs, Vision dans le noir.
Désavantage : Constitution -2.
Classe de prédilection : Magicien

Drow : Les elfes noirs sont la branche souterraine de la famille des elfes. Leur peau noire et leur chevelure claire sont la marque de leur allégeance à Lolth, la déesse araignée. La société drow est généralement sous la coupe d'un clergé cruel et de maisons nobles. Les elfes noirs sont arrogants, cruels et prédisposés à la guerre civile.
Avantages : Dextérité +2, Intelligence +2, Charisme +2, Fouille +2, Résistance aux sorts de 11 + niveau du personnage, bonus de +2 aux jets de Volonté, Immunité aux sorts de Sommeil et de Charme, lueur féerique 3 fois par jour, Dons naturels : Grandes épées et Arcs, Vision dans le noir.
Désavantages : Constitution -2, le personnage est considéré comme ayant 2 niveaux de plus que dans les faits pour calculer la quantité de XP nécessaires au passage de niveau, -2 au toucher, aux dommages et aux jets de sauvegarde en extérieur dans la journée. Ils sont de plus très sensibles aux sorts de feu qui peuvent les aveugler.
Classe de prédilection : Magicien

Elfe sauvage : Ces elfes vivent dans les profondeurs des forêts et ont développé de telles compétences de camouflage qu'il est très rare d'en apercevoir ne serait-ce qu'un au cours d'une vie. Leur peau est d'un brun sombre et leur chevelure est noire ou châtain, virant sur l'argenté avec le temps.
Avantages : Dextérité +2, Fouille +2, Immunité aux sorts de Sommeil et de Charme, Dons naturels : Grandes épées et Arcs, Vision dans le noir.
Désavantage : Intelligence -2.
Classe de prédilection : Ensorceleur

GNOMES

Cette race comprend une sous-races, les gnomes des profondeurs (svirfnebelin).
Gnome : Assez semblables aux nains, les gnomes sont toutefois légèrement plus petits que leurs lointains cousins mais aussi moins enveloppés, comme ils aiment à le rappeler aux-mêmes. Les gnomes ont généralement la peau sombre et des cheveux blancs ainsi qu'un appendice nasal plutôt développé. Ils bénéficient d'une résistance à la magie naturelle et de la vision dans le noir. Ils ont de plus un bonus d'Intelligence et un malus de Force.
Avantages : Constitution +2, +1 au toucher contre les kobolds, les gobelins, les hobgobelins et les gobelours, bonus de +4 à la CA lorsqu'ils sont attaqués par des créatures de taille gigantesque (ogres, géants), +2 en Alchimie et vision dans le noir.
Désavantage : Force -2
Classe de prédilection : Magicien spécialisé Illusionniste

Gnome des profondeurs : Egalement appelés svirfnebelins, les gnomes des profondeurs des Royaumes Oubliés forment une sorte de société secrète et mystérieuse. On les trouve dans les profondeurs de l'Ombre-Terre où ils vivent dans la terreur de tomber entre les mains des elfes noirs, des flagelleurs mentaux et des duergars, qui les réduisent en esclavage ou les exterminent sans pitié. Les gnomes des profondeurs sont sans doute les meilleurs tailleurs de pierre et de gemmes du monde connu. Ils ont la peau grise et les cheveux gris ou blancs.

Avantages : Dextérité +2, Sagesse +2, Fouille +2, Discrétion +2 (+4 en "intérieur"), résistance aux sorts de 11 + niveau du personnage, + 1 au toucher contre les kobolds, gobelins, hobgobelins et gobelours, +2 en Alchimie, bonus de +4 à la CA, Image miroir 1 fois par jour, Invisibilité 1 fois par jour, Flou 1 fois par jour, Antidétection et vision dans le noir.

Désavantages : Force -2, Charisme -4, le personnage est considéré comme ayant 3 niveaux de plus que dans les faits pour calculer la quantité de XP nécessaires au passage de niveau

Classe de prédilection : Magicien spécialisé Illusionniste

HALFELIN

Cette race comprend 2 sous-races : les cœur-vaillants et les vif-esprits.

Halfelin (pied-léger) : Les halfelins sont très similaires aux humains, sauf en ce qui concerne leur taille. Ils ont un visage rond et des cheveux bouclés ; autre particularité intéressante, le dessus de leurs pieds est recouvert de poils. Les halfelins bénéficient d'une grande résistance aux poisons et à la magie et sont très doués avec une fronde. Ils reçoivent un bonus en dextérité, un malus en force et voient relativement bien dans le noir.

Avantages : Dextérité +2, Déplacement silencieux +2, tous les jets de sauvegarde à +1, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur, +1 au toucher avec les armes à projectiles.

Désavantage : Force -2.

Classe de prédilection : Roublard

Cœur-vaillant : Les halfelins décrits ci-dessus sont de grands voyageurs, toujours en quête de découvertes et d'horizons nouveaux. Leurs cousins sont plus organisés, ordonnés et industrieux. Ce sont des bâtisseurs qui défendent leur contrée pied à pied là où d'autres halfelins ne songeraient qu'à fuir.

Avantages : Dextérité +2, un don supplémentaire au premier niveau, Déplacement silencieux +2, +1 au toucher avec les armes à projectiles.

Désavantage : Force -2.

Classe de prédilection : Roublard

Vif-esprit : Ce sont les plus renfermés et les plus solitaires des halfelins. On en trouve de petites communautés dans les forêts méridionales des Royaumes. Ils s'aventurent rarement dans les grandes villes mais partent parfois à l'aventure pour des raisons connues d'eux seuls. Les quelques privilégiés qui ont eu la chance de vivre en leur compagnie racontent que ces halfelins sont si liés les uns aux autres qu'ils peuvent communiquer sans parler.

Avantages : Dextérité +2, Déplacement silencieux +2, Pose de collets 3 fois par jour.

Désavantage : Force -2.

Classe de prédilection : Barbare

DEMI-ELFES

Les demi-elfes sont le produit de l'union d'un humain et d'un elfe, ce qui donne une résultat tout à fait harmonieux. Ils héritent de la curiosité, de la débrouillardise et de l'ambition de leur ascendance humaine mais aussi du raffinement, de l'amour de la nature et des goûts artistiques des elfes. Ils disposent d'une résistance aux sorts de Charme et de Sommeil et bénéficient de la vision dans le noir.

Avantages : Fouille +1, Immunité aux sorts de Sommeil et de Charme, vision dans le noir.

Désavantage : Aucun.

Classe de prédilection : Toutes

DEMI-ORQUES

Les demi-orques sont le fruit de l'union contre-nature d'un humain et d'un orque. Ils sont aussi grands qu'un humain mais un peu plus lourds à cause de leur imposante stature. La pigmentation verdâtre de leur peau, le front bas et la mâchoire proéminente font partie des signes distinctifs qui ne peuvent laisser aucun doute sur leur lignage. Les demi-orques bénéficient en contrepartie d'une grande force.

Avantages : Force +2 et vision dans le noir.

Désavantages : Intelligence -2 et Charisme -2.

Classe de prédilection : Barbare

CLASSES

Les aventuriers recherchent l'or, la gloire, la justice, le pouvoir, la connaissance, la passion ou bien d'autres choses encore. A chacun de trouver sa voie pour atteindre son objectif : force brute, magie. Certains de ces aventuriers progresseront en expérience et en pouvoir et accumuleront des richesses... les autres mourront.

La classe d'un personnage représente sa profession ou sa vocation. Elle détermine ce qu'il sait faire : combattre, lancer des sorts, etc. Le choix de la classe est sans doute l'élément déterminant lors de la création d'un personnage. Ce choix influe sur la répartition des valeurs de caractéristiques à distribuer et permet ensuite de choisir la race du personnage.

LES CLASSES DISPONIBLES

Vous trouverez ci-dessous une brève description des différentes classes du jeu, suivie un peu plus loin d'une autre description plus détaillée.

Prêtre : Maître incontesté de la magie divine, sachant également se battre l'arme à la main.

Druide : Personnage étroitement lié au monde naturel, dont il tire l'énergie lui permettant de lancer des sorts et utiliser ses étranges pouvoirs.

Guerrier : Combattant inégalé dans le maniement des armes.

Moine : Spécialiste des arts martiaux possédant des pouvoirs uniques.

Paladin : Champion de la justice et pourfendeur du mal, protégé par de puissants pouvoirs divins.

Rôdeur : Combattant des forêts et des grands espaces.

Roublard : Mi-éclaireur, mi-espion, il triomphe par la ruse plutôt que par la force brute.

Ensorceleur : Jeteur de sorts doté de talents magiques innés.

Magicien : Jeteur de sorts formé à maîtriser la magie profane.

Barde : Troubadour, conteur, bref artiste aux mille talents dont la musique est magique, au sens propre du terme.

Barbare : Combattant féroce qui s'en remet à sa rage et à son instinct pour triompher.

Voici la correspondance des abréviations que vous pourrez trouver ici ou là : Barb, barbare ; Bard, barde ; Clr, prêtre ; Dru, druide ; Gue, guerrier ; Moi, moine ; Pal, paladin ; Rôd, rôdeur ; Rou, roublard ; Ens, ensorceleur ; Mag, magicien.

BONUS LIÉS À LA CLASSE ET AU NIVEAU

Dans Dungeons & Dragons, chaque classe dispose de son propre tableau de progression en ce qui concerne les bonus, les compétences et les dons disponibles. Attardez-vous donc sur ces éléments avant de choisir la classe de votre personnage et notamment sur les compétences de classe et les compétences d'autres classes. Il peut être également utile de consulter les Tableaux 2 (Expérience et avantages liés au niveau) et 3 (Bonus de base aux jets d'attaque et de sauvegarde). Ces tableaux vous aideront sûrement à mieux comprendre les différences entre les classes ainsi que l'importance des compétences dans le jeu.

BARBARE

Ces combattants courageux et téméraires sont natifs des plaines glacées du nord ou des jungles cauchemardesques du sud. Les peuples civilisés les appellent barbares ou berserkers et voient en eux des impies commettant les plus atroces des crimes. Ces barbares ont pourtant maintes fois prouvé leur courage et leur valeur à ceux qui ont accepté leur aide. Quant aux ennemis qui les sous-estimaient, ils ont découvert des guerriers rusés, pleins de ressource, persévérants et impitoyables.

Caractéristiques : Les barbares se déplacent vite, très vite. Ils ne peuvent être pris en tenaille. Ils peuvent utiliser leur Rage une fois par jour pour chaque tranche de 4 niveaux (1 fois par jour au niveau 1) qui devient la Rage de grand berserker au niveau 15. Ils bénéficient de la Réduction des dégâts au niveau 11 puis tous les 4 niveaux par la suite.

Restrictions : Ne peut être d'alignement loyal

Dés de vie : d12 (1-12 points de vie par niveau)

BARDE

Le barde est un roublard sans l'être véritablement. Sa force lui vient de sa personnalité agréable et envoûtante. Le barde est un musicien talentueux et un conteur itinérant qui connaît nombre de légendes et autres histoires. Toutes les rencontres qu'il fait sont autant de sources de connaissance et d'inspiration ; il sait tout faire, mais n'est maître en rien.

Caractéristiques : Lancement de sorts (comme un ensorceleur), savoir de barde, musique de barde.

Restrictions : Ne peut être d'alignement loyal.

Dés de vie : d6 (1-6 points de vie par niveau)

PRÊTRE

Le prêtre sert à répondre aux besoins spirituels d'une communauté. Il est à la fois protecteur et guérisseur mais sait également prendre les armes pour bannir les séides des religions ennemies. Chaque prêtre doit choisir le dieu qu'il vénère ; celui-ci dépend de l'alignement du prêtre et lui accordera des capacités spéciales et des sorts spécifiques.

Caractéristiques : Renvoi des morts-vivants, Lancement de sorts

Dés de vie : d8 (1-8 points de vie par niveau)

DRUIDE

Le druide sert la nature et l'équilibre de l'univers et utilise ses pouvoirs dans ce sens.

Caractéristiques : Forme animale (métamorphose), lancement de sorts et immunité au venin.

Restrictions : Ne peut être que de l'un des alignements suivants : neutre bon, loyal neutre, neutre, chaotique neutre ou neutre mauvais.

Dés de vie : d8 (1-8 points de vie par niveau)

GUERRIER

Le guerrier est un soldat de métier. Ses connaissances martiales et tactiques décident de sa vie ou de sa mort. On trouve des guerriers sur tous les fronts, luttant au corps à corps avec les montres et les ennemis de la cause qu'ils servent. Un guerrier se doit d'être fort et endurant pour survivre.

Caractéristiques : Spécialisation martiale et don supplémentaire tous les deux niveaux.

Dés de vie : d10 (1-10 points de vie par niveau)

MOINE

Le moine est un combattant qui recherche la perfection de son art par l'action et la contemplation. Très polyvalent, il est tout de même plus efficace sans armes et sans armure. Il ne peut lancer de sorts mais dispose de sa propre magie ; il peut accomplir de véritables prouesses en concentrant son énergie, appelée ki. Le don le plus connu des moines est leur capacité à étourdir un adversaire d'un seul coup de poing. Les moines n'ont aucun intérêt pour les biens matériels et n'acceptent aucune récompense financière pour leurs actions.

Caractéristiques : Le moine progresse plus vite que les autres classes en ce qui concerne le nombre d'attaques par round, à condition toutefois qu'ils combattent à mains nues. Sa classe d'armure naturelle augmente en fonction de son niveau, tout comme les dommages qu'il inflige à mains nues. Sa CA débute à 10 et augmente d'un point par tranche de 5 niveaux. Le moine peut également appliquer son modificateur de Sagesse à sa CA.

Les moines gagnent les compétences suivantes à mesure qu'ils gagnent de l'expérience :

1er niveau : Esquive totale (roublard)

2e niveau : Parade de projectiles

3e niveau : Sérénité, déplacement +2

4e niveau : Augmentation des dégâts à mains nues (1d8)

5e niveau : Pureté physique (immunité aux maladies) ; CA +1

6e niveau : Déplacement +2

7e niveau : Plénitude physique (Imposition des mains)

8e niveau : Augmentation des dégâts à mains nues (1d10)

9e niveau : Esquive surnaturelle (roublard) ; déplacement +2

10e niveau : Ki +1 (mains nues considérées comme des armes +1 pour combattre les créatures avec Réduction des dégâts) ; CA +2 (total)

11e niveau : Corps de diamant (immunité aux poisons)

12e niveau : Pas chassé (porte dimensionnelle) 1 fois par jour ; augmentation des dégâts à mains nues (1d12) ; déplacement +2

13e niveau : Ame de diamant (résistance aux sorts égale à 10 + niveau du moine) ; Ki +2.

15e niveau : Paume vibratoire 1 fois par jour (le coup suivant peut être mortel pour la cible vivante à moins d'un jet de Vigueur réussi) ; déplacement +2 ; CA +3 (total)

16e niveau : Augmentation des dégâts à mains nues (1d20) ; Ki +3

17e niveau : Eternelle jeunesse (immunité à la fatigue)

18e niveau : Déplacement +2

20e niveau : CA +4 (total)

Restrictions : Le moine perd nombre de ses capacités spéciales s'il porte une armure. Il doit être d'alignement loyal.

Dés de vie : d8 (1-8 points de vie par niveau).

PALADIN

Le paladin est un guerrier saint, un parangon de vertu. C'est un homme d'épée qui met sa lame au service de la droiture, de la justice, de l'honnêteté, de la piété et du sens de la chevalerie. Il est un exemple vivant de ces vertus afin que les autres puissent profiter autant de ses actions que de son enseignement. Motivés par de plus grands principes, les paladins de Icewind Dale n'acceptent aucune rétribution financière pour leurs actions.

Caractéristiques : Imposition des mains, renvoi des morts-vivants au 3ème niveau, lancement de sorts au 6e niveau, affectation du modificateur de Charisme à la CA, immunité aux maladies et capacité de projeter de l'Aura de bravoure (immunité à la terreur pour lui-même et les personnages qui l'entourent).
Restrictions: Un paladin est forcément d'alignement loyal bon.
Dés de vie : d10 (1-10 points de vie par niveau)

RÔDEUR

Le rôdeur est un homme des bois et un chasseur, redoutable combattant et expert en sens de la nature et en connaissance des forêts. Il lui arrive souvent de protéger et de guider les voyageurs égarés et les honnêtes paysans.

Caractéristiques : Combat à deux armes, ennemi juré (un supplémentaire tous les cinq niveaux) et Sens de la nature. Au 6e niveau, les rôdeurs peuvent lancer des sorts.
Dés de vie : d10 (1-10 points de vie par niveau)

ROUBLARD

Les roublards forment une société à part et sont pourtant très différents les uns des autres. Certains sont des voleurs expérimentés alors que d'autres sont des escrocs de haut-vol et des beaux parleurs. Ils peuvent également être éclaireurs, espions, diplomates ou assassins. Ils sont toutefois tous polyvalents, capables de s'adapter à toutes les situations et dotés de ressources inépuisables. Ils finissent toujours par obtenir ce que l'on ne voudrait pas qu'ils aient : l'accès à un coffre ou un passage secret, la neutralisation d'un piège mortel, des plans secrets, la confiance d'un garde réputé incorruptible ou juste un peu de monnaie... de votre poche.

Caractéristiques : Attaque sournoise, esquive totale, esquive instinctive, dons spéciaux au 10e niveau et deux fois plus de points de compétence que les autres classes.
Dés de vie : d6 (1-6 points de vie par niveau)

ENSORCELEUR

L'ensorceleur est un praticien de la magie qui a eu la chance de naître avec le don de lancer des sorts. Certains prétendent que le sang d'une puissante créature coule dans les veines des ensorceleurs ou encore qu'ils sont des rejetons divins, voire des incarnations de dragons. Quoi qu'il en soit, la magie de l'ensorceleur est plus intuitive que théorique. Il connaît moins de sorts que le magicien et les acquiert plus lentement mais peut en lancer plus souvent et n'a nul besoin de les mémoriser. Il ne peut pas non plus se spécialiser comme le font nombre de magiciens. Pour le reste, un ensorceleur diffère assez peu d'un magicien. Il se doit d'être doté d'un grand Charisme.

Caractéristiques : Lancement de sorts, pas besoin de mémoriser les sorts.
Restrictions : L'ensorceleur ne peut apprendre de sorts par l'intermédiaire de parchemins. Il débute sans compétences d'armure mais peut les acheter sous forme de don.
Dés de vie : d4 (1-4 points de vie par niveau)

MAGICIEN

Le magicien est le maître de la manipulation de l'énergie magique, puis de sa transformation pour lancer des sorts. Il doit pour cela étudier des langues ésotériques et des tomes obscurs, passant le plus clair de son temps à effectuer des recherches. Un magicien dépend de ses connaissances et de son intelligence pour survivre et on le voit rarement partir à l'aventure sans le soutien de quelques gardes du corps lourdement armés. Il existe plusieurs écoles de magie qui forment donc différents types de magiciens. Le magicien universel suit les enseignements de toutes ces écoles et apprend donc une grande quantité de sorts : c'est donc bien souvent un compagnon plein de ressources.

Avantages : Lancement de sorts (le magicien universel peut lancer tous les sorts, contrairement aux magiciens spécialisés, voir ci-dessous).
Restrictions : Le magicien débute sans compétences d'armure mais peut les acheter sous forme de don.
Dés de vie : d4 (1-4 points de vie par niveau)

Spécialisations : Le magicien peut se spécialiser au cours de son apprentissage, ce qui lui permet de mémoriser un sort supplémentaire à chaque niveau (à condition de pouvoir lancer ce sort). Ils ne peuvent en revanche pas lancer de sorts des écoles opposées à la leur (à l'exception des sorts de Divination de niveau inférieur à 4 qui peuvent être utilisés par tous les magiciens spécialisés).

Abjuration :	Magie protectrice. Ecoles opposées : Transmutation et Illusion.
Invocation :	Appel ou création de créatures ou d'objets pour aider le magicien. Ecole opposée : Evocation.
Divination :	Magie de détection. Ecole opposée : Invocation.
Enchantement :	Manipulation de l'esprit d'autrui. Ecole opposée : Evocation.
Evocation :	Manipulation d'énergie ou création à partir de rien. Ecoles opposées : Divination et Invocation.
Illusion :	Modification des perceptions pour semer le trouble dans l'esprit d'autrui. Ecoles opposées : Abjuration et Nécromancie.
Nécromancie :	Manipulation, création ou destruction de l'énergie vitale. Ecoles opposées : Illusion et Enchantement.
Transmutation :	Transformation physique du sujet ou de ses facultés. Ecoles opposées : Nécromancie et Abjuration.

PERSONNAGES MULTICLASSES

Votre personnage peut se lancer dans une nouvelle carrière à mesure qu'il progresse en expérience. Les compétences de cette nouvelle classe s'ajoutent aux compétences déjà développées par le personnage pour déterminer l'ensemble des compétences de l'aventurier multiclassé, qui devient plus polyvalent. A chaque passage de niveau, votre personnage se voit proposer une nouvelle orientation. Admettons que vous jouiez un roublard de niveau 4 ; à son passage au niveau 5, vous pouvez fort bien orienter votre personnage vers la carrière de magicien. Celui-ci deviendra donc un magicien pendant tout le niveau et sera considéré comme un roublard 4e niveau / magicien 1er niveau.

MULTICLASSAGE ET NIVEAU

Les aptitudes et pouvoirs d'un personnage multiclassé sont la somme de ceux que lui procure l'ensemble de ses classes.

Niveau : Le "niveau global" est en fait la somme des différents niveaux qu'il a atteints dans chaque classe. Il découle de son total d'XP et l'on s'en sert pour déterminer quand il acquiert de nouveaux dons et points de caractéristiques (voir Tableau 2 : Expérience et avantages liés au niveau). A l'inverse, son "niveau de classe" indique sa progression dans une classe donnée. Pour les personnages monoclassés, cette distinction disparaît, le niveau global étant égal au niveau de classe.

Dés de vie : Le personnage gagne des dés de vie correspondant au niveau qu'il a atteint dans chaque classe, tous étant additionnés pour donner son total de points de vie.

Bonus de base à l'attaque : Ajoutez les bonus de base à l'attaque de chaque classe pour obtenir le bonus de base à l'attaque total de votre personnage. Si le résultat est supérieur ou égal à +6, l'aventurier a droit à plusieurs attaques par round. Pour en connaître le nombre et le bonus de base de chacune, consultez le Tableau 3 : Bonus de base aux jets d'attaque et de sauvegarde. Par exemple, un roublard/magicien de niveau 6/4 dispose d'un bonus de base à l'attaque de +6 (+4 pour le roublard et +2 pour le magicien). Ce bonus de +6 lui octroie une seconde attaque à +1 (+6/+1 sur le Tableau 3), même si le +4 du roublard et le +2 du magicien ne lui permettent normalement pas d'obtenir cette seconde attaque. Le moine constitue

un cas à part pour la simple raison que le nombre d'attaques à mains nues auquel il a droit est plus élevé que son bonus de base à l'attaque ne pourrait le laisser penser. Dans le cas où un moine multiclassé combat à mains nues, le personnage peut se référer à son seul niveau de moine ou additionner normalement ses niveaux pour déterminer son bonus de base à l'attaque. Un moine 10 / magicien 7 dispose ainsi d'une bonus de base combiné de +10 (+7 pour le moine, +3 pour la magicien). Cela lui confère normalement une attaque supplémentaire à +5 (+10/+5 sur le Tableau 3 : Bonus de base aux jets d'attaque et de sauvegarde. Par exemple, un roublard/magicien de niveau 6/4 dispose d'un bonus de base à l'attaque) mais il peut tout à fait préférer être juste considéré comme un moine 10 et ainsi profiter de deux attaques supplémentaires à +4 et +1 (+7/+4/+1 sur le Tableau 4 : Bonus à mains nues du moine).

Jets de sauvegarde : On ajoute les bonus dus à toutes les classes pour obtenir le bonus total. Un roublard 7 / magicien 4 dispose ainsi d'un bonus de +3 aux jets de Vigueur (+2 en tant que roublard 7 et +1 en tant que magicien 4), de +6 aux jets de Réflexes (+5 et +1) et de +6 aux jets de Volonté (+2 et +4).

Compétences : Le personnage a accès à toutes les compétences autorisées pour l'une de ses classes au moins. Pour ce qui est de calculer son degré de maîtrise maximal, on considère que la compétence est une compétence de classe pour le personnage si elle est associée à l'une de ses classes au moins. Le degré de maîtrise maximal pour les compétences de classe est de 3 + niveau du personnage. Ainsi, un roublard/magicien 7/4 (donc considéré comme un personnage de niveau 11) peut atteindre un degré de maîtrise de 14 dans n'importe quelle compétence de roublard ou de magicien. Pour une compétence d'autre classe, le degré de maîtrise maximal est deux fois moins élevé (7 dans ce cas précis). Pour les compétences réservées (celles auxquelles seules l'une des classes du personnage a droit), les niveaux atteints par les autres classes ne sont pas pris en compte. Dans le cas de notre roublard/magicien, il pourra atteindre un degré de maîtrise de 10 en Utilisation des objets magiques (3 + 7 niveaux de roublard), ses quatre niveaux de magicien ne lui étant ici d'aucune utilité.

Caractéristiques : Le personnage acquiert toutes les caractéristiques de ses classes ainsi que les handicaps qui vont avec (exception: un aventurier décidant de se multiclasser en barbare ne devient pas subitement illettré). Notez toutefois que certaines caractéristiques d'une classe sont plus ou moins compatibles avec les autres. Un roublard est ainsi formé à porter l'armure légère mais un roublard/magicien risque de connaître un fort taux d'échec de ses sorts s'il porte une armure de cuir.

Pour ce qui est de repousser les morts-vivants, les prêtres et les paladins expérimentés disposent du même pouvoir, si ce n'est que les seconds voient leur niveau réduit de 2 pour déterminer à quel niveau ils utilisent ce pouvoir. Ainsi un paladin/prêtre de niveau 5/4 repousse les morts-vivants comme un prêtre de niveau 7 : (5-2+4).

Le même problème se pose pour le pouvoir d'esquive instinctive commun aux barbares et aux roublards. Un barbare/roublard considèrera ses niveaux de barbare comme des niveaux de roublard pour connaître l'efficacité de son esquive.

Dons : Un personnage multiclassé acquiert un nouveau don tous les trois niveaux et ce sans considération du niveau qu'il a atteint dans chaque classe (voir Tableau 3 : Bonus de base aux jets d'attaque et de sauvegarde).

Augmentation des caractéristiques : Le personnage multiclassé gagne des points de caractéristiques tous les quatre niveaux, sans considération du niveau atteint dans chaque classe (voir Tableau 3 : Bonus de base aux jets d'attaque et de sauvegarde).

Sorts : L'aventurier cumule les sorts dus à toutes ses classes. Un rôdeur/druide peut ainsi profiter du sort protection contre les énergies destructrices en tant que rôdeur et en tant que druide. Comme la durée du sort dépend du niveau de celui qui le lance, le joueur doit indiquer si c'est le rôdeur ou le druide qui lance le sort.

AJOUT D'UNE SECONDE CLASSE

Chaque fois qu'un personnage monoclassé gagne un niveau, il peut persévérer dans sa voie première ou démarrer une nouvelle classe au niveau 1. Il acquiert alors tous les avantages procurés par sa nouvelle classe au niveau 1 : bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, compétences de classe, maniement des armes et port des armures, sorts, aptitudes et pouvoirs spéciaux et points de vie (sous la forme d'un dé de vie correspondant à la nouvelle classe). Il gagne également le nombre de points de compétence de sa nouvelle carrière (par niveau et pas en début de carrière).

POINTS D'EXPÉRIENCE DES PERSONNAGES MULTICLASSÉS

Il est difficile de maîtriser plusieurs classes à la perfection. En termes de jeu, selon sa race et ses classes, l'aventurier risque de perdre des points d'expérience en se multiclassant.

Niveaux égaux : Si tous les niveaux du personnage sont identiques à un niveau près, il est capable d'équilibrer son temps d'entraînement entre toutes ses classes sans perdre de points d'expérience. Un magicien/roublard 4/3 ne subit aucun malus, tout comme un guerrier/magicien/roublard 2/2/3.

Niveaux inégaux : En revanche, si le plus haut et le plus bas niveaux du personnage sont différents d'au moins deux niveaux, il devient beaucoup plus difficile pour lui d'équilibrer ses temps d'entraînement entre les classes. Il subit donc un malus de 20% à l'expérience acquise pour chaque classe éloignée de plus d'un niveau de sa classe principale (celle dans laquelle il a le plus de niveaux). Ce malus s'applique dès que le décalage apparaît. Un magicien/roublard 4/3 ne subit ainsi aucun malus, mais il le subira dès qu'il passera au 5e niveau de magicien et celui-ci ne disparaîtra que s'il comble son retard en tant que roublard.

Races et XP pour les personnages multiclassés : La classe de prédilection de chaque race (voir la description des races) n'est pas prise en compte pour la détermination du malus de 20% ; on oublie purement et simplement cette classe dans le calcul. Prenons l'exemple d'un gnome du 11e niveau (roublard/illusionniste 9/2). Illusionniste étant sa classe de prédilection, il ne subit aucun malus d'expérience (on le considère juste comme un roublard). S'il décide de devenir guerrier 1er niveau au prochain passage de niveau, il devient alors roublard/illusionniste/guerrier 9/2/1. Il subit la pénalité de 20% à l'expérience parce que son niveau de guerrier est très éloigné de celui de sa classe de prédilection (roublard). S'il devait recevoir 1 200 XP à la fin d'une aventure, on en retranche 20% pour obtenir 960 XP. S'il décide de devenir également prêtre 1er niveau au passage au 13ème niveau, c'est un malus de 40% qu'il encourt...

La classe de prédilection n'est pas non plus prise en compte quand il s'agit de déterminer si les classes du personnage sont équilibrées. Un nain guerrier/prêtre 7/2 ne subit aucune pénalité et n'en subit pas plus s'il s'oriente vers la carrière de roublard et devient guerrier/prêtre/roublard 7/2/1 (ses niveaux de prêtre et de roublard sont alors très proches l'un de l'autre). Dans ce cas, c'est la classe de prêtre qui est considérée comme la classe principale de l'aventurier, puisque celle de guerrier disparaît de l'équation (guerrier étant la classe de prédilection des nains). Les humains et les demi-elfes n'ayant aucune classe de prédilection, c'est leur classe principale (celle dans laquelle ils ont le plus de niveaux) qui est alors considérée comme leur classe de prédilection.

CAPACITES SPECIALES

La plupart des classes de personnage citées ci-dessous disposent de capacités spéciales listées dans la section Avantages. En voici une brève description.

BARBARE

RAGE

Le barbare peut utiliser cette rage une fois par jour par tranche de 4 niveaux (1 fois par jour au 1er niveau). La rage lui confère un bonus de +4 en Constitution et en Force pour 5 rounds, mais aussi un malus de -2 à la CA et un bonus de +2 aux jets de Volonté. Le barbare devient également immunisé aux sorts de charme-personne, d'immobilisation, de terreur, de dédale, de confusion et d'absorption d'énergie.

RAGE DU GRAND BERSERKER

Dès le 15e niveau, le barbare peut déclencher cette forme supérieure de rage. La rage du grand berserker est similaire à la rage normale, à ceci près qu'elle augmente la Constitution et la Force de 6 points et donne un bonus de +3 aux jets de Volonté.

RÉDUCTION DES DÉGÂTS

Au 11e niveau, le barbare bénéficie de la capacité à ne pas ressentir l'intégralité des effets des coups qu'il reçoit. Chaque fois qu'il est touché, les dégâts qu'il subit sont réduits d'un point. La quantité de points de dégâts ainsi soustraits monte d'un point par tranche de 3 niveaux (2 points au niveau 14, 3 points au niveau 17, etc.). Ce pouvoir peut donc annuler les effets d'une attaque (en amenant les points de dégâts encaissés à 0) mais en aucun cas rendre des points de vie au personnage (même sur un résultat négatif).

BARDE

SAVOIR BARDIQUE

Un barde acquiert de nombreux savoirs au cours de ses voyages et au contact de ses confrères. Il peut alors décider d'utiliser cette compétence pour en apprendre davantage au sujet d'un objet magique en effectuant un jet sous sa connaissance avec un bonus égal à son niveau plus son modificateur d'Intelligence.

MUSIQUE DE BARDE

Tous les bardes débutent avec un chant (la Ballade des Trois Héros) et apprennent de nouveaux chants à mesure qu'ils progressent en niveau. Tous les chants de barde ont une portée de 9 mètres.

LA BALLADE DES TROIS HÉROS

Cette ballade est apprise aux bardes débutants. Elle octroie +1 au toucher, +1 aux dommages et +1 aux jets de sauvegarde des alliés du barde.

LA LÉGENDE DE CURRAN STRONGHEART

Le barde reçoit cette chanson au 3ème niveau. Elle permet de dissiper tous les effets d'un sort de Terreur lancé sur le groupe et immunise le groupe à la Terreur tout au long de la chanson.

LA MÉLODIE DE TYMORA

Le barde reçoit cette chanson au 5e niveau. Elle octroie +1 à la chance, +3 aux jets de sauvegarde et +2 en Connaissances (mystères), Désamorçage, Déplacement silencieux, Fouille et Alchimie.

LA CHANSON DES KAUDIES

Le barde peut utiliser cette chanson dès le niveau 7. Elle donne 50% de chances au groupe du barde de dissiper les effets d'un sort de Silence, de Cri, de Grand cri, d'Injonction ou de tout autre sort sonore.

L'APPEL DE LA SIRÈNE

Le barde dispose de cette chanson au 9e niveau. Elle oblige les ennemis du barde à lancer un jet de Volonté ; en cas d'échec, les adversaires du barde sont comme hypnotisés et ne peuvent entreprendre d'action avant 1 tour complet de jeu ou s'ils sont attaqués.

CHANT DE GUERRE DES SITH

Ce chant de guerre est disponible au 11e niveau. Les alliés du barde reçoivent alors un malus de -2 à la CA mais aussi une Réduction des dégâts de 2 points et régénèrent 2 points de vie par round.

PRETRE

RENVOI DES MORTS-VIVANTS

Les prêtres et les paladins ont le pouvoir de repousser ou d'intimider les morts-vivants. C'est en fait le dieu lui-même qui octroie une partie de son pouvoir à son adepte afin de terrifier voire annihiler la créature maléfique. Ce pouvoir est néanmoins amoindri par le passage dans l'enveloppe charnelle du prêtre ou du paladin, ce qui peut faire échouer la tentative. Cette compétence demande une telle concentration que le personnage ne peut entreprendre d'autre action simultanément. Les prêtres d'alignement bon et les paladins peuvent donc repousser les morts-vivants, qui sont alors impressionnés par tant de puissance, ce qui peut même parfois les tuer. Les prêtres d'alignement mauvais peuvent, quant à eux, intimider les morts-vivants et donc les contrôler et leur ordonner d'entreprendre des actions simples. Cette capacité s'améliore avec l'expérience mais ne peut être utilisée plus de 3 + modificateur de Charisme fois par jour (entre deux périodes de repos).
Veuillez noter que le Renvoi des morts-vivants était accessible via un bouton dans Icewind Dale ; c'est désormais une capacité spéciale des prêtres.

DRUIDE

FORME ANIMALE

Dès le 5e niveau, le druide peut se métamorphoser en animal et une nouvelle forme est disponible à chaque niveau jusqu'au niveau 15. De plus, la transformation permet au druide de se soigner partiellement.

IMMUNITÉ AU VENIN

Les druides sont immunisés aux poisons normaux et magiques à partir du niveau 9.

ETERNELLE JEUNESSE

Au niveau 15, les druides ne ressentent plus les effets de la fatigue.

FORME ÉLÉMENTAIRE

Dès le niveau 16, le druide peut se transformer en élémentaire et donc disposer de tous les avantages, résistances et immunités de cette créature.

MOINE

PARADE DE PROJECTILES

Cette capacité procure au moine un bonus de classe d'armure contre les projectiles : il gagne ainsi 1 point de CA contre les projectiles pour chaque tranche de 3 niveaux.

ATTAQUE ÉTOURDISSANTE

Lorsque le moine utilise cette compétence, son adversaire doit lancer un jet de sauvegarde lors de chaque attaque du prochain round avec le risque d'être étourdi s'il en rate un. Cette compétence prend alors la place de l'attaque normale du moine et il n'est pas nécessaire de désigner une nouvelle cible.

SÉRÉNITÉ
Dès le 3ème niveau, le moine bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de l'école d'Enchantement, son entraînement à la méditation lui permettant de mieux résister aux attaques mentales de ce type.

PURETÉ PHYSIQUE
Au niveau 5, le moine est capable de contrôler son système immunitaire. Il est donc immunisé à toutes les maladies à l'exception des maladies magiques telles que la lycanthropie et la putréfaction de momie.

PLÉNITUDE PHYSIQUE
Au niveau 7, le moine peut soigner ses propres blessures. Il peut ainsi soigner deux fois son niveau points de vie par jour (14 pv au niveau 7, 16 pv au niveau 8).

KI
Le moine peut renforcer ses attaques à mains nues grâce à son ki au niveau 10. Les dégâts causés par cette attaque peuvent atteindre des créatures qui disposent de la Réduction des dégâts (les nécrophages par exemple) comme si les coups étaient portés par une arme +1. Le Ki devient plus performant à mesure que le moine acquiert de l'expérience.

CORPS DE DIAMANT
Au 11e niveau, le moine contrôle son métabolisme à un point tel qu'il devient immunisé à tous les poisons.

PAS CHASSÉ
Au niveau 12, le moine est capable de se déplacer comme s'il passait par une porte dimensionnelle. Ce pouvoir magique peut être utilisé une fois par jour, le temps d'incantation du sort étant égal à la moitié du niveau actuel du moine (arrondi à l'entier inférieur).

AME DE DIAMANT
Le moine acquiert une résistance aux sorts au niveau 13, égale à son niveau plus 10. Ainsi, pour affecter un moine, le jeteur de sorts doit obtenir un nombre supérieur à la résistance du moine sur un lancer de 1d20 + le niveau du magicien. Voir résistance aux sorts.

PAUME VIBRATOIRE
Cette compétence est accessible au niveau 15. Cette technique permet au moine de faire vibrer sa paume de telle sorte que le coup qu'il porte peut être fatal à son adversaire.

Cette compétence est utilisable une fois par jour. Les créatures artificielles, les vases, les plantes, les morts-vivants, les créatures incorporelles et les créatures insensibles aux coups critiques ne peuvent être affectées. Le moine doit être d'un niveau supérieur à sa victime (ou avoir plus de niveaux que la cible n'a de dés de vie). Si l'attaque du moine porte et inflige des dégâts à la cible, la paume vibratoire entre en action et la créature meurt à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau du moine + modificateur de Sagesse). Si le jet est réussi, la créature n'encaisse aucun dégât.

DÉSERTION DE L'ÂME
A partir du niveau 19, le moine peut prendre une forme éthérée pendant 2 rounds, un nombre de fois par jour égal à la moitié de son niveau (10 fois au niveau 20 par exemple).

PERFECTION DE L'ÊTRE
Au niveau 20, le moine bénéficie d'une Réduction des dégâts de 20/+1, ce qui signifie qu'il peut ignorer les 20 premiers points de dégâts qui lui sont infligés à moins qu'ils ne soient faits à l'aide d'une arme +1 ou mieux.

PALADIN
IMPOSITION DES MAINS
Un paladin peut se soigner lui-même (ou autrui) par imposition des mains. Il peut ainsi guérir un nombre de points de vie égal à son modificateur de Charisme multiplié par son niveau, et ce une fois par jour.

AURA DE BRAVOURE
Au niveau 2, le paladin est immunisé à toutes les formes de peur (magique ou non). Les alliés se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui bénéficient d'un bonus de +4 au moral sur leurs jets de sauvegarde contre la peur.

GUÉRISON DES MALADIES
Le paladin peut guérir les maladies plusieurs fois par jour, selon son niveau. Cette compétence est identique au sort de prêtre de 3ème niveau, Guérison des maladies.

CHÂTIMENT DU MAL
Une fois par jour, un paladin de niveau 2 ou plus peut tenter de châtier le mal en une seule attaque au corps à corps. Il ajoute son modificateur de Charisme (s'il est positif) à son jet d'attaque et fait 1 point de dégâts supplémentaire par niveau.

GRÂCE DIVINE
Le paladin peut utiliser son modificateur de Charisme (s'il est positif) comme bonus à tous ses jets de sauvegarde.

SANTÉ DIVINE
Le paladin est immunisé à toutes les maladies, y compris les maladies magiques (lycanthropie, etc.).

RENVOI DES MORTS-VIVANTS
Les paladins peuvent repousser les morts-vivants dès le 3ème niveau et cette compétence reste toujours 2 niveaux en deçà de celle du prêtre. Par exemple, un paladin de niveau 5 repousse les morts-vivants avec les chances de succès d'un prêtre de niveau 3. Reportez-vous à la section des capacités spéciales du prêtre pour de plus amples informations à ce sujet.

RODEUR
ENNEMI JURÉ
Les rôdeurs ont la possibilité de se désigner un "ennemi juré", un type d'humanoïde ou de créature qu'ils ont juré d'exterminer. Ils obtiennent alors un bonus aux dégâts qu'ils infligent à cet ennemi. Parmi les créatures honnies peuvent figurer : gobelours, driders, géants, gobelins, demi-dragons, harpies, crochorreur, hommes-lézards, ogres, orques, salamandres, métamorphes, morts-vivants, trolls, ombres des roches, et wivernes. Les rôdeurs choisissent une de ces créatures lors de leur création puis une nouvelle par tranche de 5 niveaux.

COMBAT À DEUX ARMES
A condition de ne porter qu'une armure légère (ou pas d'armure du tout), le rôdeur peut se battre avec deux armes comme s'il bénéficiait des dons Ambidextrie et Combat à deux armes. Il perd cette capacité s'il porte une armure plus encombrante (intermédiaire ou lourde).

ROUBLARD

ATTAQUE SOURNOISE

Il suffit qu'un roublard parvienne à toucher un adversaire alors que celui-ci est incapable de se défendre pour lui porter une attaque dévastatrice en visant une partie vitale de son anatomie. L'attaque fera encore plus de dégâts si le roublard est dissimulé, si la cible est endormie, paralysée, étourdie, etc. ou si le roublard parvient à la prendre en tenaille. Les dégâts supplémentaires occasionnés se montent à 1d6 au 1er niveau et un nouveau d6 pour chaque tranche de 2 niveaux du roublard. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés si le roublard parvient à porter un coup critique.

ESQUIVE INSTINCTIVE

Au niveau 3, le roublard conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible. Au niveau 6, les autres roublards deviennent incapables de lui porter des attaques sournoises sauf si ceux-ci possèdent au moins 4 niveaux de plus que lui.

ESQUIVE TOTALE

Dès le 2e niveau, les roublards ont la possibilité d'éviter des effets de sorts qui auraient du normalement les toucher. S'il entre dans l'aire d'effet d'un sort pouvant être esquivé (boule de feu, éclair, etc.), le roublard doit effectuer un jet de Réflexes pour éviter tous les effets du sort s'il est réussi. S'il est manqué, le sort fait effet normalement sur lui, le roublard peut même lancer un jet de sauvegarde si le type de sort l'y autorise. N'oubliez pas que les roublards ne peuvent esquiver les effets de leurs propres sorts : un roublard/magicien ferait mieux d'y penser à deux fois avant de lancer une boule de feu à ses pieds...

DONS SPÉCIAUX

A partir du 10e niveau, les roublards ont accès à de nombreux dons qui leur sont réservés : attaque handicapante, esquive surnaturelle et esprit fuyant. Reportez-vous à la section Dons, page 65 pour de plus amples informations.

CAPACITES SPECIALES GENERALES

Les capacités spéciales sont ouvertes à toutes les classes de personnages.

RÉDUCTION DES DÉGÂTS

Icewind Dale I utilisait un pourcentage pour calculer les résistances ; dans Icewind Dale II, les résistances sont représentées par des valeurs entières. Ainsi, une résistance au feu de 5 indique que 5 points de dégâts de feu sont retranchés. Exemple : un tieffelin doté d'une résistance à l'électricité de 5 reçoit 22 points de dégâts électriques d'un éclair. 5 points sont soustraits et le personnage n'encaisse plus que 17 points de dégâts (maigre consolation).

VISION DANS LE NOIR

La vision dans le noir permet au personnage de voir plus clairement dans l'obscurité. Les créatures et objets normalement invisibles deviennent alors discernables, mais uniquement en noir et blanc.

IDENTIFICATION

Le fait d'effectuer un clic droit sur un objet non identifié donne une chance au personnage qui le détient d'en apprendre plus à son sujet. Certaines compétences permettent d'identifier les objets, comme l'Alchimie pour les potions, Connaissances (mystères) pour les objets magiques ou encore la mémoire encyclopédique des bardes qui gère toutes les informations que celui-ci peut avoir recueillies. Si aucun des personnages de votre groupe ne parvient à identifier un objet, pensez à utiliser le sort de premier niveau de magicien, Identification, ou encore amenez l'objet à une échoppe ou un temple... qui se fera un plaisir de vous renseigner contre espèces sonnantes et trébuchantes.

RÉSISTANCE AUX SORTS

La résistance aux sorts est une capacité spéciale défensive. Si votre sort venait à être résisté par une créature dotée de cette faculté, vous devez effectuer un jet de niveau de jeteur (1d20 + niveau du jeteur de sorts) qui doit être supérieur ou égal au niveau de résistance aux sorts de la créature pour le sort que vous lui avez lancé. La résistance aux sorts de la cible est en fait une sorte de CA contre les attaques magiques. Le même processus s'enclenche si votre personnage est la cible d'un sort. S'il dispose de la capacité de résistance aux sorts, il tentera automatiquement de résister à l'attaque magique comme expliqué plus haut.

MAGIE

Reportez-vous au Cahier des Sorts et des Tables.

ALIGNEMENTS

L'alignement d'un personnage reflète son comportement vis-à-vis de la société et de l'univers en général. Il existe neuf alignements différents, tous décrits ci-dessous.

Loyal bon : Un personnage loyal bon croit en les vertus d'une société forte et ordonnée, dirigée par un gouvernement moral qui a pour objectif de rendre la vie meilleure pour la majorité de ces citoyens. La société prospère à condition que chacun y participe et respecte les lois.

Neutre bon : Un personnage neutre bon croit en l'équilibre des forces entre loi et chaos, mais sans pour autant sacrifier le bien. L'univers est vaste et comprend une multitude de créatures avec des objectifs différents et la recherche du bien ne peut donc en aucun cas déstabiliser cet équilibre, bien au contraire. S'il faut pour cela prendre parti pour une société organisée, qu'il en soit ainsi ! La structure sociale en tant que tel n'a aucune importance dans cette recherche d'équilibre.

Chaotique bon : Un personnage chaotique bon est un individualiste avec un grand cœur. Le bien se doit de triompher, mais pas nécessairement par l'intermédiaire de lois et de règles. Les actions de ce personnage sont dictées par sa propre morale qui ne s'accorde pas facilement avec le reste de la société.

Loyal neutre : Seuls comptent l'ordre et l'organisation pour un personnage loyal neutre. Un gouvernement fort et interventionniste est nécessaire et le fait qu'il prenne une forme de démocratie ou de tyrannie importe peu. Les lois doivent exister et être respectées.

Neutre : Un personnage neutre croit en l'ultime équilibre des forces et se refuse à considérer la portée morale des actions qu'il entreprend. Il cherche surtout à ne pas trop s'impliquer d'un côté ou de l'autre et ne rentre pas dans les disputes bien/mal et loi/chaos tant que l'équilibre général de l'univers est conservé.

Chaotique neutre : Un personnage chaotique neutre ne croit pas en l'ordre. Il suit donc son instinct et ses actes sont guidés par son inspiration du moment. Le bien et le mal ne peuvent de toute façon pas entrer en ligne de compte quand il s'agit de prendre une décision.

Loyal mauvais : Un personnage loyal mauvais pense qu'une organisation forte ne doit récompenser que ceux qui le méritent. Ils préfèrent une hiérarchie claire entre maître et serviteur et font tout pour la préserver. Si un individu doit se trouver lésé à cause d'une loi qui bénéficie à un personnage loyal mauvais, tant pis pour lui ! Les personnages de cet alignement obéissent aux lois sans peur de punition ou espérance de gain.

Neutre mauvais : Un personnage neutre mauvais ne s'intéresse qu'à lui-même. Une perspective de gain rapide sera toujours étudiée, qu'elle soit légale, douteuse ou carrément illégale. Ils n'ont pas l'attitude hautaine et égocentrique des personnages chaotique mauvais mais n'hésiteront pas une seconde à trahir leurs compagnons du moment pour leur intérêt propre.

Chaotique mauvais : Un personnage chaotique mauvais ne recherche que son plaisir personnel immédiat. Le droit du plus fort est son credo et il considère les faibles comme des esclaves juste bons à être exploités.

COMPETENCES

Les compétences d'un personnage représentent ses connaissances spéciales et elles s'améliorent à mesure que lui-même acquiert de l'expérience. Lisez bien cette section, car l'application des règles de la Troisième édition de Dungeon & Dragons dans Icewind Dale II a quelque peu changé la donne.

SUCCES

Voici la formule pour jouer un jet de compétence :

1d20 + modificateur de compétence
(Modificateur de compétence = degré de maîtrise + modificateur de caractéristiques + autres modificateurs)

Ce d20 est lancé comme pour une attaque ou un jet de sauvegarde. Plus le résultat est élevé, plus grandes sont vos chances de succès. Il faut soit atteindre un degré de difficulté (DD) soit battre le jet de compétence de l'adversaire. Par exemple, pour ouvrir un coffre solidement verrouillé, le roublard doit vaincre le DD de la serrure du coffre. Le degré de difficulté est en fait le nombre qui doit être atteint ou dépassé pour un jet de sauvegarde ou un jet de compétence afin qu'il soit considéré comme réussi.
De nombreuses compétences peuvent être utilisées même si le personnage n'y a aucun degré de maîtrise : on fait alors un jet de compétence innée. Le modificateur de caractéristiques utilisé dans le jet de compétence est le modificateur pour la caractéristique clé de la compétence (celle qui est la plus mise en pratique lors de l'utilisation de la compétence). Cette caractéristique clé est précisée dans le tableau ci-dessous.
Parmi les autres modificateurs, on note les bonus de race et les malus d'armure par exemple.

Name	Skill Mod	Trained or Untrained	Class Skill	Cross-Class Skill
Alchimie	Int	Formation	Barde, Ensorceleur, Magicien	Tous les autres
Empathie avec les animaux	Cha	Formation	Druide, Rôdeur	Tous les autres
Bluff	Cha	Inné	Barde, Roublard	Tous les autres
Concentration	Con	Inné	Tous les autres	Barbare, Guerrier, Roublard
Diplomatie	Cha	Inné	Barde, Prêtre, Druide, Moine, Paladin, Roublard	Inné
Désamorçage	Int	Formation	Roublard	Tous les autres
Discrétion	Dex	Inné	Barde, Moine, Rôdeur, Roublard	Tous les autres
Intimidation	Cha	Inné	Barbare, Roublard	Tous les autres
Connaissances (mystères)	Int	Formation	Barde, Prêtre, Moine, Ensorceleur, Magicien	Tous les autres
Déplacement silencieux	Dex	Inné	Barde, Moine, Rôdeur, Roublard	Tous les autres
Crochetage	Dex	Formation	Roublard	Tous les autres
Vol à la tire	Dex	Formation	Barde, Roublard	Tous les autres
Fouille	Int	Inné	Rôdeur, Roublard	Tous les autres
Connaissance des sorts	Int	Formation	Barde, Prêtre, Druide, Ensorceleur, Magicien	Tous les autres
Utilisation d'objets magiques	Cha	Formation – roublard uniquement	Barde, Roublard	Non
Sens de la nature	Sag	Inné	Barbare, Druide, Rôdeur	Tous les autres

OBTENIR DES COMPETENCES

Un personnage reçoit 1, 2 ou 4 points de compétence par niveau (le modificateur d'Intelligence peut faire augmenter cette quantité ; de plus, les humains reçoivent un point de compétence supplémentaire à chaque niveau). Un personnage de niveau 1 reçoit 4 fois ce nombre (les humains reçoivent 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1 en plus des points de base dus à leur classe et à leur Intelligence ; ils sont ajoutés

au niveau 1 et n'entrent pas en compte dans la multiplication). Si vous prenez une compétence de classe (Vol à la tire pour un roublard, Connaissance des sorts pour un prêtre), vous obtenez un degré (soit un bonus de +1) par point de compétence. Si vous prenez une compétence d'autre classe, vous obtenez un demi degré par point de compétence. Les compétences de classe et d'autres classes disponibles sont listées dans le tableau ci-après. Votre degré de maîtrise maximal dans une compétence de classe est de 3 + le niveau du personnage, et la moitié de ce nombre pour les compétences d'autre classe (non arrondi).

UTILISER UNE COMPETENCE

Certaines compétences sont actives en permanence dans Icewind Dale II, d'autres sont dormantes et nécessitent votre intervention dans une situation spécifique ; d'autres, enfin, s'activeront lors d'une discussion. Pour activer une compétence, appuyer sur le bouton de Capacité Spéciale de votre personnage pour faire apparaître les liste des compétences, dons, de la classe, de la race et des capacités spéciales de votre personnage. Il ne vous reste plus alors qu'à faire votre choix ! Consultez le chapitre sur l'interface page 10 pour plus de renseignements.

DESCRIPTION DES COMPETENCES

ALCHIMIE (INT, FORMATION)

A l'aide de recettes secrètes, les alchimistes combinent des ingrédients leur permettant d'obtenir des substances merveilleuses. Votre personnage peut ainsi identifier des potions. Un roublard tire un grand profit de cette compétence puisqu'elle lui donne accès au don Arme empoisonnée.

EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX (CHA, FORMATION, DRUIDE ET RÔDEUR)

Cette compétence sert par exemple à empêcher un chien de garde d'aboyer, à inciter un oiseau sauvage à se poser sur une main tendue ou à calmer un ours-hibou le temps de s'enfuir.

BLUFF (CHA)

Cette compétence permet de faire croire les propositions les plus extravagantes qui soient. Elle regroupe tout ce qui tend à abuser, fourvoyer ou escroquer les autres. On peut s'en servir pour semer la confusion, créer une diversion ou se faire passer pour ce que l'on est pas.

CONCENTRATION (CON)

Le personnage est particulièrement doué pour arriver à se concentrer en toutes circonstances. Un jet de Concentration réussi permet par exemple de lancer un sort malgré des sources de distraction potentielles (comme le fait d'être blessé, affecté par un sort adverse, etc.).

DIPLOMATIE (CHA)

On utilise par exemple cette compétence pour persuader un chambellan d'accorder une audience avec son maître, pour négocier la fin des hostilités entre deux tribus barbares en guerre ou pour faire comprendre aux gobelins qui vous retiennent prisonnier qu'ils auraient plutôt intérêt à vous garder en vie pour toucher une rançon plutôt que de vous déguster ce soir à dîner. Elle comprend des facteurs tels que l'étiquette, le respect des convenances, le tact, la subtilité et la capacité à tourner de belles phrases. Un personnage formé à la diplomatie connaît les règles de conduite formelles et informelles, les titres à donner à chacun, etc.

DÉSAMORÇAGE (INT, FORMATION)

Cette compétence sert à désamorcer un piège, bloquer une serrure ou saboter une roue de chariot. Elle permet de comprendre le fonctionnement d'un mécanisme relativement simple et de le mettre hors service. Chaque piège ou mécanisme dispose d'un degré de difficulté (DD) que le roublard doit dépasser. Les pièges deviennent de plus en plus complexes et ardus à mesure que vous progressez dans Icewind Dale II.

DISCRÉTION (DEX, MALUS D'ARMURE)
Certains font appel à cette compétence pour se dissimuler dans l'ombre, d'autres pour s'approcher de la tour d'un magicien sans se faire remarquer, d'autres enfin pour se fondre dans la foule.

INTIMIDATION (CHA)
Cette compétence sert à calmer les excités ou à inciter quelqu'un à parler. Elle repose autant sur les menaces verbales que sur le langage corporel.

CONNAISSANCES (MYSTÈRES) (INT, FORMATION)
Cette compétence représente l'étude des arcanes, des mystères anciens, des traditions magiques, des symboles ésotériques et des phrases incompréhensibles par le commun des mortels. Elle sert également à identifier de nombreux objets magiques tels que les bâtonnets, les baguettes, les parchemins, etc.

DÉPLACEMENT SILENCIEUX (DEX, MALUS D'ARMURE)
Cette compétence sert à se rapprocher d'un adversaire ou à s'en éloigner sans se faire remarquer.

CROCHETAGE (DEX, FORMATION)
Le personnage est capable d'ouvrir verrous, cadenas et autres serrures à combinaison.

VOL À LA TIRE (DEX, FORMATION, MALUS D'ARMURE)
Le personnage sait délester les autres de leur bourse, empocher un objet sans se faire remarquer ou se livrer à des tours de passe-passe avec des objets de la taille d'un chapeau ou d'une miche de pain.
Un personnage peut tenter de faire les poches d'un PNJ non hostile ou des autres membres de son groupe.

FOUILLE (INT)
Le personnage est capable de remarquer passages secrets, pièges simples, compartiments cachés et autres détails non apparents de prime abord. Cette compétence permet également de distinguer un roublard dissimulé (Discrétion), bref, d'apercevoir les petits détails pour peu que le personnage se donne la peine de chercher. Pour fouiller les environs de la zone où se trouvent vos personnages, cliquez sur l'icône de capacités spéciales.

CONNAISSANCE DES SORTS (INT, FORMATION)
Cette compétence sert à identifier les sorts actifs, mais aussi ceux que les autres personnages sont en train de lancer.

UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES (CHA, FORMATION, BARDE ET ROUBLARD)
Cette compétence sert à activer les objets magiques (y compris parchemins et baguettes) que le personnage serait autrement incapable d'utiliser. A force de tâtonnements, le personnage peut s'en servir même s'il ignore la procédure à suivre, quitte à agiter l'objet dans tous les sens. Plus la magie renfermée dans l'objet est puissante, plus il est difficile de l'activer. Si le personnage échoue dans sa tentative à activer l'objet, une charge part et l'utilisateur malchanceux encaisse 1d6 points de dégâts magiques par niveau de l'effet contenu dans l'objet.

SENS DE LA NATURE (SAG)
On utilise cette compétence pour chasser le gibier, guider un groupe sur une terre gelée, identifier les signes de la présence d'un ennemi ou éviter un piège naturel (sables mouvants, etc.). Passez par le menu de Compétences pour l'activer.

DONS

Un don est une faculté spéciale offrant au personnage une nouvelle capacité ou améliorant l'une de celles qu'il possède déjà.

OBTENTION DES DONS

Contrairement aux compétences, les dons ne s'achètent pas à l'aide de points. Chaque personnage a droit à un don en début de carrière (au niveau 1). Il en gagne un deuxième au niveau 3, puis tous les trois niveaux par la suite (aux niveaux 6, 9, 12, 15 et 18) (voir Tableau 2 (Cahier des Sorts et des Tables): Expérience et avantages liés au niveau). Les personnages multiclassés acquièrent de nouveaux dons en fonction de leur niveau total, et non pas de celui qu'ils ont atteint dans chaque classe. Guerriers et magiciens ont également droit à des dons additionnels. Les humains ont aussi droit à un don supplémentaire au niveau 1, choisi parmi tous ceux auxquels le personnage peut prétendre.

CONDITIONS

Certains dons s'accompagnent d'une ou plusieurs conditions auxquelles le personnage doit satisfaire (en d'autres termes, il lui faut avoir le niveau, la classe, la valeur de caractéristique, le don, la compétence ou le bonus de base à l'attaque nécessaire pour avoir droit au don qui l'intéresse). Il est tout à fait possible d'acquérir le don en même temps que la condition liée. On ne peut continuer à utiliser un don lorsqu'on ne satisfait plus à l'ensemble des conditions préalables. Par exemple, un guerrier dont la Force tombe temporairement en dessous de 13 à cause d'un rayon affaiblissant ne peut plus utiliser Augmentation des dégâts tant qu'il n'a pas récupéré.

DONS SPECIAUX

Certains dons sont réservés à une ou plusieurs classes bien précises. Prêtres et paladins sont ainsi les seuls à pouvoir choisir Emprise sur les morts-vivants, tandis que Spécialisation martiale est réservé aux guerriers et Maîtrise des sorts aux magiciens. Ces dons sont détaillés dans la description de chaque classe (voir le chapitre 3 : Les classes).

UTILISATION DES DONS

Certains dons sont actifs en permanence, tandis que d'autres doivent être utilisés lorsque le personnage est dans une situation particulière. Dans ce dernier cas, appuyez sur l'icône de Capacités spécifiques de votre personnage pour faire apparaître la liste complète de ses compétences et dons, ainsi que ses compétences de classe, de race et spéciales. Reportez-vous au chapitre sur l'interface pour plus de renseignements

DESCRIPTION DES DONS

ESPRIT DU FROID

Le personnage a développé une grande maîtrise de la magie du froid.
Conditions : le personnage doit connaître au moins 3 des sorts suivants : Contact glacial, Cône de froid, **Contrat intermédiaire :** élémentaire de l'Air, Contrat : élémentaire de l'Air mineur, Bouclier de feu (bleu), Doigts de givre, Lame de glace, Couteau de glace, Tempête de grêle, Lance de glace, Cyclone.
Avantage : procure 5 points de résistance au froid (permanent) et un bonus de 20% aux dégâts causés par le froid.

ESPRIT DE L'EAU

Le personnage a développé une grande maîtrise de la magie de l'acide.
Conditions : le personnage doit connaître au moins 3 des sorts suivants Brume acide, Tempête acide, Contrat : élémentaire de l'Eau, Contrat intermédiaire : élémentaire de l'Eau, Flèche acide de Melf, Sphère acide.
Avantage : procure 5 points de résistance à l'acide (permanent) et un bonus de 20% aux dégâts causés par l'acide.

AMBIDEXTRIE

Le personnage est aussi doué pour ce qui est d'utiliser sa main gauche que sa main droite.
Condition : Dex 15+.
Avantage : le personnage ne souffre d'aucune pénalité lorsqu'il utilise sa main secondaire. Il n'est, en fait, ni droitier ni gaucher.
Normal : tout personnage non ambidextre souffre d'une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque, de caractéristiques et de compétences lorsqu'il utilise sa main secondaire. Ainsi, un personnage droitier utilisant une arme avec sa main gauche souffre d'une pénalité de -4 à ses jets d'attaque avec cette arme.
Spécial : ce don réduit fortement les malus qu'impose le fait de combattre avec deux armes. Voir le don Combat à deux armes et la table des pénalités de maîtrise de deux armes. Un rôdeur sans armure ou portant juste une armure légère peut se battre avec deux armes comme s'il possédait les dons Ambidextrie et Combat à deux armes.

PORT D'ARMURE (LÉGÈRE, INTERMÉDIAIRE, LOURDE)

Condition : aucune pour le Port d'armure légère, Port d'armure légère pour Port d'armure intermédiaire et Port d'armure intermédiaire pour Port d'armure lourde.
Avantage : quand le personnage revêt le type d'armure qu'il est habitué à porter, la pénalité d'armure qui lui est imposée ne s'applique qu'aux jets de Déplacement silencieux, Discrétion et Vol à la tire.
Normal : quiconque enfile une armure qu'il n'est pas habitué à porter subit un malus égal à sa pénalité d'armure à tous ses jets d'attaque et de compétences en rapport avec le déplacement.
Spécial : toutes les classes de personnages acquièrent automatiquement le don de Port d'armure légère, à l'exception des ensorceleurs, des magiciens et des moines. Guerriers, barbares, paladins, rôdeurs, prêtres, druides et bardes acquièrent automatiquement le Port d'armure intermédiaire. Guerriers, paladins et prêtres acquièrent automatiquement le Port d'armure lourde.

SECRETS DES ARCANES

La probabilité d'échec lors des lancements de sorts est singulièrement réduite.
Condition : capacité à lancer des sorts de magie profane.
Avantage : ce don réduit la probabilité d'échec des sorts de 5% qui peut être appliquée à un porteur d'armure. Ce don peut être choisi jusqu'à trois fois.

BLESSURE PROFONDE

Le personnage est un spécialiste des attaques sournoises.
Conditions : au moins 1 niveau de roublard, bonus d'attaque de base au moins égal à +4.
Avantage : permet au roublard de sacrifier 1d6 points de dommages d'attaque sournoise pour infliger une blessure qui cause des dégâts au cours du temps.

COMBAT EN AVEUGLE

Le personnage sait se battre sans avoir besoin de voir ses adversaires.
Avantage : chaque fois que le personnage manque son ennemi en raison de son camouflage lors d'un combat au corps à corps, une nouvelle chance est donnée au personnage de toucher son adversaire. Un agresseur invisible ne bénéficie d'aucun bonus au jet d'attaque contre le personnage : autrement dit, ce dernier ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA et son adversaire n'a pas droit au bonus habituel de +2. Les bonus offerts à un agresseur invisible lui restent cependant acquis pour ce qui est des attaques à distance. En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale.

VOLONTÉ SURHUMAINE

La ténacité et la détermination du personnage sont légendaires. Il est incroyablement têtu et quasiment impossible à faire dévier de ses positions.
Avantage : le personnage reçoit un bonus de +1 à tous ses jets de Volonté ainsi qu'un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde contre l'Intimidation.

MAGIE DE GUERRE

Le personnage est passé maître dans l'art de lancer ses sorts au combat.
Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il est blessé.

MAGE COURTISAN

Vous avez grandi dans un royaume où de puissants mages sont en charge des affaires et où les utilisateurs de magie sont chose courante. Une courtoisie prudente est de mise et tous apprécient les objets magiques.
Avantage : vous recevez un bonus de +2 en Diplomatie et Connaissance des sorts.

ATTAQUE HANDICAPANTE

Lors d'une attaque sournoise, le personnage est capable de délivrer un coup particulièrement retors qui affaiblit considérablement sa victime.
Condition : 10 niveaux de roublard
Avantage : chaque attaque sournoise réussie inflige les dégâts normaux mais fait également perdre temporairement à la cible un point de Force par dé de dégâts d'attaque sournoise qui lui est infligé.

RUÉE

Le personnage se déplace légèrement plus vite que les autres.
Avantage : le personnage se déplace 15% plus vite que la normale.

PARADE DE PROJECTILES

Le personnage peut dévier flèches, carreaux d'arbalètes et autres projectiles ou armes de jet.
Condition : Dex 13+
Avantage : le personnage doit avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'un projectile ou une arme de jet devrait le toucher, il peut la dévier à l'ultime seconde en réussissant un jet de Réflexes contre un DD de 20 (si l'arme en question bénéficie d'un bonus au jet d'attaque, le DD augmente d'autant). En cas de réussite, le projectile est dévié. Il est impossible de dévier les projectiles hors normes (comme une flèche acide de Melf).
Spécial : Les moines reçoivent automatiquement ce don au niveau 2, même si leur valeur de Dextérité n'est pas assez élevée.

COMBAT DÉLOYAL

Conditions : Dex 13+, bonus d'attaque de base au moins égal à +2
Avantage : sur un coup critique, le personnage inflige soit Cécité (50% de chances) soit Lenteur (50% de chances) pour cinq rounds à moins que la cible ne réussisse un jet de Vigueur. Les morts-vivants, les golems et les élémentaux sont immunisés à ces effets.

DISCIPLINE

Le personnage est connu pour sa détermination et sa force de caractère. Il perd difficilement sa concentration au combat, même sous l'effet d'un sort ou d'un coup.
Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets de Volonté ainsi qu'un bonus de +2 à ceux de Concentration.

ESQUIVE
L'aventurier est expert pour ce qui est d'éviter les coups.
Condition : Dex 13+
Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées par un ennemi.

ARME EMPOISONNÉE
Le personnage maîtrise l'art des poisons. Il est en permanence à la recherche d'herbes et de plantes qui pourraient rendre ses armes encore plus redoutables.
Conditions : 1 niveau de roublard, 8 points ou plus en Alchimie
Avantage : la première attaque réussie avec l'arme empoisonnée oblige la cible à réussir un jet de Vigueur (DD 20) ou à perdre temporairement 1d6 points de Constitution. Le round suivant, la cible doit effectuer un second jet de Vigueur (DD 20) ou perdre encore 1d6 points de Constitution. La perte de Constitution reste effective pendant 10 rounds. Ce don peut être utilisé une fois par jour.

MANIEMENT DES ARMES EXOTIQUES, EPEE BATARDE
Le personnage est compétent avec les armes bâtardes à une main.
Conditions : bonus de base à l'attaque +1 ou plus.
Avantage : vous lancez normalement vos jets d'attaque avec l'arme.

EXPERTISE DU COMBAT
Le personnage est entraîné au combat avec des capacités tant défensives qu'offensives.
Conditions : Int 13+
Avantage : lors de l'attaque ou de l'attaque à outrance au corps à corps, le personnage peut appliquer une pénalité de -5 maximum à l'attaque et ajouter ce chiffre (+5 maxi) à sa CA. La valeur choisie ne peut excéder le bonus de base à l'attaque du personnage. Ces modificateurs de jets d'attaque et de CA durent jusqu'à l'action suivante. Le bonus à la CA est un bonus d'esquive.

RAGE ACCRUE
Le barbare peut se mettre en rage plus souvent.
Condition : 1 niveau de barbare
Avantage : permet au barbare d'utiliser sa compétence de rage une seconde fois par jour.

FORME ANIMALE SUPPLÉMENTAIRE
Le personnage peut se transformer plus souvent.
Condition : 3 niveaux de druide
Avantage : permet au druide de se transformer une fois supplémentaire par jour.

CHÂTIMENT DU MAL ACCRU
Le personnage peut utiliser sa compétence de châtiment du mal plus souvent.
Condition : 2 niveaux de paladin
Avantage : permet au paladin d'utiliser sa compétence de châtiment du mal une fois supplémentaire par jour.

EMPRISE SUR LES MORTS-VIVANTS
Le personnage est un spécialiste de la lutte contre les morts-vivants.
Condition : prêtre ou 3 niveaux de paladin
Avantage : accorde au prêtre ou au paladin le pouvoir de Repousser les morts-vivants une fois supplémentaire par jour.

POURFENDEUR
Conditions : paladin, Arme de prédilection (Grandes épées ou Epées à deux mains)
Avantage : accorde au paladin un bonus de +1 au toucher et aux dommages contre les chimères, les démons, les dragons et les demi-dragons.

FORESTERIE
D'immenses forêts couvrent une très grande partie des terres nordiques. Vous connaissez leurs secrets et vous savez les utiliser avec sagesse.
Avantage : vous recevez un bonus de +2 en Sens de la Nature.

VIGUEUR SURHUMAINE
Le personnage est plus résistant que la normale.
Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Vigueur.

COUP DE JARNAC
Lors d'une attaque sournoise, votre personnage inflige une blessure qui ralentit considérablement la vitesse de déplacement de sa victime.
Condition : au moins 3 niveaux de roublard.
Avantage : permet au roublard de "sacrifier" 2d6 dégâts d'attaque sournoise pour réduire de 50% la vitesse de déplacement de sa cible pendant 10 rounds.

INQUISITION
Votre personnage est un redoutable adversaire des serviteurs des dieux ennemis à sa foi.
Conditions : capacité à lancer des sorts de magie divine, bonus d'attaque de base supérieur ou égal à +4
Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 au toucher et aux dégâts contre les prêtres et les druides.

HÉROÏSME
Votre personnage sait se transcender lorsque la situation devient critique.
Condition : au moins un niveau de barbare, de barde ou de paladin
Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 au toucher, aux dommages et à ses jets de sauvegarde lorsque ses points de vie descendent en dessous de 50% de leur valeur initiale.

SCIENCE DU CRITIQUE
Le personnage est un spécialiste des coups critiques.
Condition : bonus de base à l'attaque au moins égal à +8.
Avantage : lors de la détermination des critiques, l'arme portée par votre personnage voit sa fréquence de critique augmentée de 1 point (il suffit de faire 19 ou 20 naturel au lieu de 20 par exemple).

ESQUIVE SURNATURELLE
Le roublard devient un spécialiste de l'évitement des blessures infligées par les sorts ennemis.
Condition : 10 niveaux de roublard
Avantage : cette compétence fonctionne selon le même principe que l'esquive totale à la différence près qu'un jet raté de Réflexes lui permet de n'encaisser que la moitié des dégâts causés par une arme de souffle ou un sort tel que Boule de feu. Les réflexes du roublard lui permettent en effet de sortir très rapidement de la zone d'effet maximal du sort.

SCIENCE DE L'INITIATIVE
En combat, le personnage réagit plus rapidement que la plupart des gens.
Avantage : le facteur de vitesse de l'arme portée ou le temps d'incantation du sort lancé sont réduits d'un point (jusqu'à un minimum de 1).

BANNISSEMENT DES MORTS-VIVANTS
Le personnage repousse les morts-vivants encore plus efficacement.
Condition : prêtre ou 3 niveaux de paladin
Avantage : en cas d'attaque spéciale réussie (Repousser les morts-vivants), le personnage peut repousser ou détruire encore 2 dés de vie supplémentaires de morts-vivants.

VOLONTÉ DE FER
Le personnage est doté d'une volonté à toute épreuve.
Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Volonté.

RÉFLEXES SURHUMAINS
Les réflexes de l'aventurier sont supérieurs à la normale.
Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes.

CHANT PERSISTANT
Les effets du chant du barde restent actifs après la fin du morceau joué.
Condition : au moins un niveau de barde.
Avantage : les effets du chant du barde restent effectifs encore 2 rounds après que la musique a cessé.

CHANCE DU HÉROS
La détermination et la force de caractère du personnage lui permettent de se sortir des situations les plus périlleuses.
Condition : humain
Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde.

MANIEMENT DES ARMES DE GUERRE
Le personnage choisit un type d'arme de guerre qu'il saura alors manier au combat. Ce don permet d'augmenter le nombre d'armes que le personnage sait manier, sans se limiter à ce que la classe lui propose.
Avantage : vous lancez normalement vos jets d'attaque avec l'arme.
Normal: un personnage qui utilise une arme hors de sa compétence subit une pénalité de -4 aux jets d'attaque.

ATTAQUES DÉVASTATRICES
Le personnage maîtrise ses armes à un point tel qu'il est capable de rendre ses attaques encore plus mortelles.
Conditions : spécialisation martiale dans 2 armes, Concentration de 4
Avantage : toutes les attaques font dommages maximum pendant 10 secondes. Utilisable une fois par jour.

FIBRE COMMERCIALE
La richesse de Féérûne provient en partie de l'habileté de ses marchands. La famille du personnage est connue pour son sens des affaires et son don à négocier les biens et les services au meilleur prix.
Condition : humain, gnome des profondeurs ou nain gris
Avantage : le personnage bénéficie automatiquement d'une ristourne de 5% lorsqu'il achète des biens dans les échoppes.

AUGMENTATION DES DÉGÂTS
L'aventurier délivre des coups terribles au corps à corps.
Condition : Dex 13+
Avantage : quand vient son tour de jeu, mais avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir d'affecter le malus de son choix à tous ses jets d'attaque afin de bénéficier d'un bonus équivalent sur les jets de dégâts. La valeur choisie ne peut excéder le bonus de base à l'attaque du personnage. Le malus à l'attaque et le bonus aux dégâts ne s'applique que durant l'action en cours.

TIR DE PRÉCISION
Le personnage est particulièrement doué pour ce qui est de tirer au meilleur moment possible.
Avantage : réduit le malus de tir à courte distance de -8 à -4.

TIR RAPIDE
Le personnage lance ses armes de jet à une cadence stupéfiante.
Condition : Dex 13+
Avantage : le personnage a droit à une attaque supplémentaire par round avec son arme de jet. Cette attaque se fait avec son bonus maximum, mais elle s'accompagne d'un malus de -2 (qu'elle impose également aux autres attaques du round).

RÉSISTANCE AU POISON
Il est de coutume dans certains peuples de chercher à s'immuniser contre le poison dès le plus jeune âge. Seuls les plus résistants y survivent.
Condition : nain gris ou demi-orque
Avantage : bonus de +4 à la Vigueur pour les jets de sauvegarde contre le poison.
Spécial : seuls les personnages de niveau 1 peuvent choisir ce don.

ENFANT DES TEMPETES
Le personnage maîtrise la magie électrique avec des résultats impressionnants.
Conditions : le personnage doit pouvoir lancer des sorts de niveau 4 et disposer d'un niveau de Connaissance des sorts de 10 au minimum.
Avantage : +5 Résistance à l'électricité (permanent) et +20% de dégâts électriques.

MANIEMENT DU BOUCLIER
Le personnage sait se servir d'un bouclier.
Avantage : le personnage peut utiliser un bouclier et souffrir uniquement des malus normaux.

MANIEMENT DES ARMES COURANTES
Le personnage sait manier les arbalètes.
Avantage : vous lancez vos jets d'attaque normalement avec les armes courantes.
Spécial : druides, magiciens, moines et roublards exceptés, tous les personnages savent automatiquement manier la totalité des armes courantes. Un magicien utilisant Transformation de Tenser devient capable de manier toutes les armes courantes jusqu'au terme du sort.

ESPRIT FUYANT
Cette extraordinaire compétence représente la faculté du roublard à résister à des effets magiques cherchant à contrôler son esprit.
Condition : 10 niveaux de roublard
Avantage : tout roublard disposant de ce don et ratant son jet de sauvegarde pour contrer les effets d'un sort de Charme ou d'Injonction a la possibilité de tenter un second jet de sauvegarde lors du round suivant.

SANG DU SERPENT
Le sang du peule yuan-ti coule dans les veines du personnage. Aucun signe extérieur ne peut trahir ce secret, mais le personnage n'est pas entièrement humain.
Condition : humain
Avantage : bonus de +2 à la Vigueur pour les jets de sauvegarde contre le poison et bonus de +1 aux jets de Réflexes.
Spécial : seuls les personnages de niveau 1 peuvent choisir ce don.

ECOLE DE PRÉDILECTION [ENCHANTEMENT, EVOCATION, NÉCROMANCIE, TRANSMUTATION]
Tous les sorts de l'école de magie choisie sont plus efficaces.
Avantage : ajoute 2 points au DD du jet de sauvegarde des sorts de cette école lancés par le personnage.
Spécial : le personnage doit choisir une école de magie dans laquelle il souhaite se spécialiser parmi celles qui lui sont proposées. Il lui est également possible de prendre ce Don une seconde fois pour perfectionner encore son art.

EFFICACITÉ DES SORTS ACCRUE
Les sorts du personnage sont particulièrement redoutables et plus aptes à surpasser la résistance à la magie adverse.
Avantage : le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de niveau de jeteur de sorts lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie de la cible.

ESPRIT DU FEU
Le personnage développe une grande maîtrise de la magie du feu.
Conditions : le personnage doit connaître au moins trois des sorts suivants Incinérateur d'Agannazar, Mains ardentes, Contrat intermédiaire : élémentaire du Feu, Contrat : élémentaire du Feu, Boule de feu à retardement, Semences de feu, Tempête de feu, Boule de feu, Bouclier de feu (rouge), Flèches enflammées, Lame enflammée, Colonne de feu, Flammes, Linceul de flammes, Feu solaire, Rayon de soleil, Soleil ardent, Mur de feu.
Avantage : procure 5 points de résistance au feu (permanent) et un bonus de 20% aux dégâts causés par le feu.

EPAULES DE BÛCHERON
Le personnage a toujours eu l'habitude de porter de lourdes charges sur ses épaules et sait donc mieux en distribuer le poids.
Avantage : poids porté augmenté de 50%.

UPPERCUT
Le personnage sait où se trouvent les points faibles de ses adversaires.
Conditions : Dex 13+, Sag 13+, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8
Avantage : si l'attaque à mains nues porte, l'adversaire du personnage subit les dégâts normaux et doit lancer un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Sagesse + 1/2 niveau du personnage). S'il le rate, il se retrouve étourdi pendant 1 round. Un individu étourdi est incapable d'agir et perd son bonus de Dextérité à la CA. Dans le même temps, ses ennemis bénéficient d'un bonus de +2 à l'attaque contre lui. Chaque jour, le personnage peut tenter de délivrer un uppercut tous les quatre niveaux qu'il a atteints.

INCANTATION SILENCIEUSE
Le personnage s'est entraîné à lancer des sorts en silence.
Condition : capacité à lancer des sorts de magie divine ou profane.
Avantage : permet de lancer des sorts même sous l'emprise d'un sort de Silence.

ROBUSTESSE
Le personnage est plus robuste que la normale.
Avantage : le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires.
Spécial : ce don peut être pris jusqu'à 5 fois dans Icewind Dale 2.

COMBAT À DEUX ARMES
L'aventurier sait se battre avec une arme dans chaque main, ce qui lui permet de délivrer une attaque supplémentaire par round avec sa seconde arme.
Avantage : les malus qu'impose le fait de combattre avec deux armes sont diminués de 2 points pour le personnage.
Spécial : le don Ambidextrie réduit le malus d'attaque de la seconde arme de 4 points.

BOTTE SECRÈTE
Le personnage est particulièrement doué pour ce qui est de manier une arme spécifique faisant appel autant à la Dextérité qu'à la Force.
Condition : spécialisation en épées courtes, bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.
Avantage : le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité (en lieu et place de celui de Force) à toutes les attaques qu'il délivre à l'aide de l'arme sélectionnée. Cette technique exige normalement de laisser libre la seconde main afin de bénéficier à tout moment d'un parfait équilibre. Si le personnage utilise un bouclier, la pénalité d'armure imposée par ce dernier s'applique au jet d'attaque.

FORME ANIMALE, TERTRE ERRANT
Condition : 8 niveaux de druide
Avantage : ce don procure au druide la capacité de se métamorphoser en Tertre errant.

FORME ANIMALE, PANTHERE
Condition : 5 niveaux de druide
Avantage : ce don permet de se métamorphoser en panthère.

FORME ANIMALE, TERTRE ERRANT
Conditions : 8 niveaux de druide
Avantage : ce don permet de se métamorphoser en tertre errant.

L'EQUIPEMENT

Pour de plus amples informations sur l'écran d'Inventaire, reportez-vous à la section Interface du chapitre Inventaire du Guide de jeu (voir Tableau 8 (Cahier des Sorts et des Tables) pour la liste des bonus de Classe d'Armure).

LES ARMURES
Harnois : La meilleure mais aussi la plus encombrante des armures. Les plaques de métal sont parfaitement disposées pour dévier les coups et les flèches et le harnois est généralement richement ornementé pour une apparence encore plus impressionnante. Les Barbares ne peuvent porter de harnois.
Armure de mailles renforcée : Il s'agit là d'une armure de mailles à laquelle on a ajouté plusieurs plaques métalliques pour couvrir les parties vitales (poitrine, abdomen et aine). Des boucles et des lanières servent à répartir le poids au mieux. Les Barbares ne peuvent porter cette armure.
Armure à bandes : Cette armure est constituée de lames de métal qui se chevauchent sur une armature de cuir et de mailles. Meilleur rapport qualité/prix que l'armure de mailles renforcée pour une protection à peine inférieure.
Armure de mailles : Cette armure est constituée d'anneaux de métal imbriqués les uns dans les autres. On la porte sur une tunique matelassée pour réduire les frottements et amortir l'impact des coups.
Armure de cuir cloutée : Cette armure est obtenue à partir d'un cuir épais mais souple (non rigide, contrairement à celui de l'armure de cuir simple), renforcé à l'aide de clous à large tête.

Armure de cuir : La cuirasse et les épaulières de cette armure sont en cuir que l'on renforce en le faisant bouillir dans l'huile. Le reste est en cuir plus souple et par conséquent plus flexible.

LES BOUCLIERS

Pavois : Cet énorme bouclier en bois ou en métal est presque aussi grand que son utilisateur. Il doit être fermement attaché à l'avant-bras de son porteur, qui se doit d'avoir une bonne poigne pour le maintenir en place.
Ecu : L'écu se porte comme la rondache. Généralement fait d'acier et d'un diamètre de 80 à 110 cm, il peut adopter toutes formes : rond, carré ou encore en ailes de dragon. L'écu médiéval typique est un triangle dont un des sommets est dirigé vers le bas.
Rondache : Le poids raisonnable de ce bouclier rond de petite taille permet de se servir de la main occupée pour tenir autre chose (mais pas pour utiliser une arme).
Targe : La targe est une sorte de petite rondache.

HABILLEMENT ET BIJOUX

Amulette : Une amulette est un bijou, parfois magique, suspendu à une chaîne autour du cou de son porteur. Il est impossible de porter plusieurs amulettes simultanément.
Bottes : Les bottes sont généralement faites à la main par un artisan bottier. La plupart sont conçues à l'aide d'un patron mais les meilleures sont faites sur mesure.
Bracelet : Un bracelet est une fine bande de métal ou de cuir enroulée ou attachée autour de l'avant-bras de son porteur.
Cape : Une cape peut adopter de nombreuses formes différentes et être fabriquée dans une multitude de matériaux. La plupart des capes sont de simples pièces circulaires d'étoffe avec un trou en leur centre pour la tête mais on en trouve également de plus élaborées qui se drapent autour du cou à l'aide d'une chaîne, d'une broche, d'une corde ou d'une épingle plus ou moins ornementées.
Gantelets : Les gantelets sont des gants renforcés faits de cuir, d'acier ou de mailles. Chaque armure complète propose une paire de gantelets assortis. Les gantelets magiques sont généralement plus fins, plus légers et moins encombrants à porter.
Ceinture : Il s'agit ici d'une ceinture servant à maintenir non pas les pantalons mais plutôt les bourses, les carquois, etc.
Casque : Le casque, fait de cuir renforcé ou de métal, couvre la majeure partie de la tête à l'exception notable du visage et du cou. Il protège contre les coups critiques.
Collier : Il s'agit d'un bijou d'ornement fait d'argent, d'or ou d'autres métaux précieux et ornementé de gemmes. Un collier peut être de n'importe quelle longueur et se porte autour du cou.
Anneaux : Les anneaux se portent au doigt et sont souvent enchantés. On ne peut porter qu'un unique anneau par main.

ARMEMENT

Voir Tableaux 6 et 7 (Cahier des Sorts et des Tables) pour la liste complète des armes, qui comprend le prix, le type, les dégâts, la portée et la compétence nécessaire à leur utilisation. Vous trouverez ci-dessous une brève description des armes, armes à distance et munitions disponibles dans Icewind Dale II :

Flèches : Il s'agit ici de flèches légères généralement utilisées pour la chasse. La plupart de ces flèches sont faites en frêne ou en bouleau pour une longueur d'environ 80 cm.
Epée bâtarde : On l'appelle également "épée à une main et demie" du fait de sa taille intermédiaire entre l'épée longue et l'épée à deux mains. Elle dispose d'une longue poignée et d'une lame à double tranchant. La longueur totale de l'épée bâtarde oscille entre 120 et 150 cm.

Hache d'armes : Il s'agit la plupart du temps d'un manche de 120 cm de long surmonté d'une lame courbe à un seul tranchant.
Carreaux : Les carreaux sont les munitions utilisées par l'arbalète, et ce quelle que soit sa taille.
Epée large : Cette lourde épée de guerre dispose d'une lame à double tranchant. Elle est plus lente que l'épée longue mais aussi plus dévastatrice.
Billes : Faites d'argile durcie ou de plomb, elles servent de munitions à la fronde.
Gourdin : Un bout de bois épais, étroit à la base et plus large au sommet, fait une massue des plus honorables. C'est une arme très répandue et facile d'utilisation. Les magiciens peuvent s'en servir dans Icewind Dale II.
Arbalète : Une arbalète n'est autre qu'un arc monté transversalement sur un manche de bois ou de métal. Elle utilise des carreaux et non des flèches. Les magiciens, ensorceleurs, prêtres et roublards peuvent utiliser l'arbalète dans Icewind Dale II.
Dague : La dague diffère du couteau par sa lame, qui est à la fois pointue et à double tranchant.
Fléchette : La fléchette est une flèche de petite taille qui se lance à la main.
Fléau : Le fléau est composé d'un manche en bois relié par une chaîne à une tête d'acier ou de bois agrémenté de pointes.
Hallebarde : La hallebarde est composée d'une lame de hache montée à l'extrémité d'un bâton de près de deux mètres de long. L'équilibre de la tête de la hallebarde est assuré par l'ajout d'un barbillon à l'opposé de la lame et d'une pointe acérée au sommet de l'ensemble. Pour résumer, on pourrait dire qu'une hallebarde n'est autre qu'une hache montée au bout d'une lance.
Arc long : Cet arc mesure généralement près de 2 mètres et dispose d'une portée bien supérieure à l'arc court. Les arcs composites sont faits de plusieurs matériaux, ce qui leur confère flexibilité et portée accrues.
Epée longue : Cette appellation regroupe les épées à double tranchant, les épées de guerre ou encore les épées militaires. L'épée longue mesure généralement entre 100 à 150 cm, dont plus de 120 cm de lame dans le dernier cas. La plupart des épées longues sont à double tranchant et à pointe acérée ; il faut toutefois garder à l'esprit qu'il s'agit d'une arme de taille et non d'estoc.
Masse : La masse est une évolution du gourdin en cela qu'elle est composée d'un manche de bois dont la tête est renforcée par l'ajout de métal ou de pierre. La tête peut adopter des formes très diverses, ronde ou pyramidale par exemple. Les ensorceleurs et les roublards peuvent utiliser la masse dans Icewind Dale II.
Morgenstern : Cette arme est composée d'un manche de bois surmonté d'une tête de métal, d'une longueur totale d'environ 120 cm. La tête peut être ronde, ovale ou cylindrique et est souvent agrémentée de pointes acérées. Les ensorceleurs et les roublards peuvent utiliser cette arme dans Icewind Dale II.
Bâton : Il s'agit ici d'un grand morceau de bois mesurant de deux à trois mètres. Les meilleurs bâtons sont faits en chêne et voient leurs extrémités renforcées par des pièces de métal. Le bâton est une arme à deux mains.
Cimeterre : Il s'agit d'une épée à longue lame incurvée plutôt destinée aux cavaliers. C'est la seule épée que les druides peuvent utiliser et ils en ont l'air assez content.
Arc court : La forme première de l'arc, d'une longueur totale d'environ 150 cm. Au cours du temps, toutes les tentatives d'amélioration de l'arc ont concerné sa portée. On a ainsi rallongé l'arc pour donner naissance à l'arc long ou on a cherché à le rendre plus flexible sans modifier sa longueur. Les arcs courts composites sont faits de plusieurs matériaux pour une plus grande portée et une meilleure flexibilité.
Epée courte : Cette épée sert souvent d'arme secondaire ou d'arme principale pour les personnages de petite taille.
Fronde : La fronde commune est composée d'une double lanière de cuir et d'une bourse servant de réceptacle à un projectile. On tient la fronde par l'extrémité des deux lanières et on la fait tourner au-dessus de sa tête pour donner de la puissance. Il suffit alors de relâcher une des lanières pour projeter la bille.
Lance : L'une des premières armes de l'humanité, qui n'est autre qu'un bout de bois dont l'une des extrémités a été taillée en pointe. L'apparition de la métallurgie a permis d'ajouter une tête de fer ou d'acier à la lance. Les ensorceleurs et les roublards peuvent utiliser la lance dans Icewind Dale II.

Hache de lancer : Le poids de la lame acérée de cette hache est contrebalancé par l'ajout d'un barbillon pointu. La tête de la hache dispose parfois d'une pointe orientée vers le haut tandis que la courte poignée en a également une, mais orientée vers le bas.
Dague de lancer : Similaire à une dague normale, mais spécialement équilibrée pour le lancer.
Epée à deux mains : Cette arme est une évolution de l'épée longue. Lame rallongée à 180 cm ou plus et poignée nettement plus grande rendent l'utilisation des deux mains nécessaire pour la manipuler.
Marteau de guerre : Le marteau de guerre est composé d'un manche de bois ou de métal et d'une tête d'acier, dont la forme peut être très variée (cylindrique, cubique ou encore un coin à côté plat ou arrondi). La forme et le poids de la tête font du marteau de guerre une arme contondante très efficace contre les armures de toutes sortes.
Il est possible que vous trouviez des armes de qualité supérieure au cours de vos pérégrinations : celles-ci vous procureront un bonus au toucher sans être magiques pour autant.

OBJETS MAGIQUES ET TRESORS

Votre groupe aura maintes occasions de se couvrir d'or au cours de ses aventures mais il trouvera également de nombreux objets qui pourront attirer la convoitise de ses membres, surtout s'il s'agit d'objets magiques. Les objets magiques sont en effet de puissants alliés pour tout aventurier qui peut tirer bénéfice de leurs atouts : bonus de combat, sorts additionnels, déluges de feu instantanés ou encore accomplissement d'authentiques exploits impossibles au commun des mortels. Veuillez toutefois garder à l'esprit que tous les objets magiques ne sont pas forcément bénéfiques ; certains sont maudits, par simple erreur lors de leur fabrication ou par la volonté d'un magicien particulièrement retors.

Les objets magiques non identifiés sont colorés de bleu ; les objets qui ne peuvent être utilisés par leur porteur actuel sont, quant à eux, colorés de rouge. Les objets pouvant être utilisés grâce à la Compétence spéciale Utilisation d'objets magiques sont colorés de jaune.

Armes magiques : Il peut exister une ou des versions magiques d'à peu près toutes les armes de l'univers, bien que les épées et les dagues soient, et de loin, les plus courantes des armes magiques. Une arme magique procure généralement un bonus de +1 ou plus au toucher et aux dégâts. Elle est toujours plus efficace que son équivalent non magique, que ce soit par un équilibre particulier qui lui procure une plus grande vitesse d'exécution ou par un traitement rendant son tranchant plus mortel. Quelques rares armes procurent encore plus de pouvoirs à leurs détenteurs.

Il est fort probable qu'un personnage qui trouve une arme magique en ignore ses capacités, qu'il peut toutefois découvrir par l'utilisation d'un sort ou par l'intermédiaire d'une recherche. Les sorts d'Identification et les Connaissances (mystères) d'un personnage peuvent ainsi donner des indications sur les capacités de l'arme magique.

Armures magiques : Les armures magiques forment le pendant parfait aux armes magiques. Elles procurent un bonus de +1 ou plus à la Classe d'armure normale de l'armure grâce à la finesse du travail effectué dessus mais aussi à la qualité des matériaux utilisés. Ces armures sont généralement de véritables œuvres d'art et un personnage peut en découvrir les capacités par les mêmes moyens que pour les armes magiques.

Huiles et potions : Les potions et autres huiles magiques sont assez courantes, mais bien souvent difficiles à identifier. On les trouve dans de petites bouteilles, des pots, des flacons ou tout autre contenant qui irradiera forcément une certaine magie. La fonction première d'une telle potion peut paraître évidente

mais ses effets ne seront connus qu'une fois celle-ci bue. Les résultats peuvent alors varier considérablement, le buveur devenant alors plus résistant au froid ou à la chaleur, récupérant rapidement de ses blessures ou ne connaissant plus la peur face aux plus terribles dangers. Il peut tout aussi bien être foudroyé par un poison des plus violents.

Parchemins : Les parchemins sont à la fois une aubaine et un luxe pour les jeteurs de sorts. Il leur suffit en effet de lire le parchemin pour que le sort qui y est transcrit soit instantanément incanté, sans que le jeteur n'ait eu besoin de le mémoriser. Certains parchemins sont utilisables par tous les personnages et peuvent ainsi leur procurer des protections face aux divers dangers qu'ils encourent, mais d'autres sont maudits, sujets aux enchantements les plus terrifiants. La seule façon de savoir ce que contient un parchemin est de l'identifier. Les magiciens (mais pas les ensorceleurs) peuvent également utiliser les parchemins qui leur sont propres pour retranscrire des sorts dans leur livre de sorts. Cette option apparaît automatiquement dans l'écran d'informations de l'objet.

Anneaux : Les anneaux magiques sont utilisables par un large spectre d'individus et accordent des pouvoirs très variés. Ils peuvent, eux aussi, se révéler néfastes à leur porteur. Seul un sort peut lever la malédiction qui pèse sur un personnage ayant eu la malchance de ne pas tomber sur un anneau magique bénéfique.

Bâtons, bâtonnets et baguettes : Il s'agit des objets magiques les plus puissants. Les baguettes sont utilisées par les magiciens et leur permettent de lancer des sorts dévastateurs sans avoir à les incanter. Les bâtons leur sont tout aussi utiles, ainsi qu'aux prêtres, et peuvent renfermer une magie aussi terrifiante que celle des baguettes. Les bâtonnets sont nettement plus rares, symboles de la toute-puissance des plus grands. La puissance des bâtons, bâtonnets et autres baguettes ne connaît pas de limites, bien que leurs pouvoirs s'amenuisent à mesure qu'on les utilise, jusqu'à devenir de simples bouts de bois.

Autres objets magiques : Il existe quantité d'objets magiques, aux formes et aux pouvoirs d'une variété extrême. Ceintures procurant une force surhumaine, couvre-chefs rendant plus intelligent, tomes oubliés renfermant les plus grands secrets et permettant d'augmenter les caractéristiques d'un personnage et encore beaucoup, beaucoup d'autres...

CREDITS

STUDIOS BLACK ISLE

Président
Feargus Urquhart

Producteur
Darren Monahan

Producteur associé
Doug Avery

Producteur de la gamme
Kevin Osburn

Producteur audio et localisation
Fred Hatch

Responsable Opérations division
Benson

Concepteur site Internet
Jessica Urquhart

GRAPHISME

Artistes en chef
Tim Donley
Pete Meihuizen

Artistes
Aaron Brown
Eric Campanella
John Dickenson
Hector Espinoza
Derek Johnson
Jason Manley
Brian Menze
Aaron Meyers
Dennis Presnell
Justin Sweet

PROGRAMMATION

Programmeur principal
Bernie Weir

Programmeurs
Dave Boulanger
Danien Chee
Richard Finegan
Tom French
Rob Holloway
Darren Monahan
Chad Nicholas

Programmeurs additionnels
Jake Devore
Jim Gardner

CONCEPTION

Concepteur principal
Josh Sawyer

Concepteurs
Chris Avellone
Steve Bolkes
John Deiley
Damien Foletto
Rob Holloway
Dave Maldonado

Concepteurs techniques
Ron Austin
Scott Everts
Dave Hendee
Primo Pulanco
Jason Suinn

BIS AQ

Testeurs
Chris Heidari
Rex Yang

MARKETING

Equipe Marketing de Studios Black Isle
Margo Engel
Tamara Johnston
Paige Slaughter
Michael Greene

Responsable relations publiques
Heather Greer

Manuel
Chris Avellone
Michael Greene

Conception et mise en page du manuel
Cheryl Sweeney

L'équipe de Icewind Dale II aimerait remercier toute l'équipe de D&D, ainsi que Wizards of the Coast, R.A. Salvatore, Ryan et tout le monde à Snowblind Studios, Ray, Greg, et tout le monde à Bioware, Josh Grant, et toute l'équipe d'Assurance Qualité à Interplay pour leur dévotion et leur détermination, et surtout un grand merci à vous, consommateurs.

ASSURANCE QUALITE

Responsable Projets spéciaux
Eric Fong

Responsable des opérations
Shanna Takayama

Responsable produit
Josh Grant

Responsable Multijoueur
Jeff Husges

Chef de produit associé
Albert Perez, Jr.

Testeurs
John Boomershine
Brad Dutton
Robert Evinger
Eric Good
Justin Hamilton
Rob Hanson
Ed Hyland
Joe Raniel Isip
Michael Los
Erick Lujan
Jeff "Jeffy" Mitchell
Matt Monaco
Matt Panepinto
Dave Peters
Chuck Salzman
Gary Tesdall
Techniciens compatibilité
Derek Gibbs
Josh Walters

AUDIO

Superviseur son et musique
Adam Levenson

Conception et édition sonores
Frank Szick
Adam Levenson
JP Walton

Master
Frank Szick
JP Walton

Edition supplémentaire
Chris Border
Scott Purvis

Musique
Inon Zur

Enregistrement et mixage
Dori Amarillio

Script audio
JP Walton
Frank Szick

Direction/ Casting/Supervision VO
Chris Borders
Fred Hatch

Voix originales
Earl Boen
Carlos Carrasco
T.C. Carson
Gabrielle Carteris
Moe Daniels
Grey Delisle
Charles Dennis
Brian George
J.D. Hall
Vanessa Marshall
Iona Morris
Joe Nipote
Kathleen Noone
Jack Roth
Kath Soucie
Peter Stormare
Mari Weiss
Greg Eagles

VO enregistrées à SMS Studios

Ingénieur son des enregistrements
Ernie Sheesley (SMS)

Assistants enregistrements
Lisa Carlon (SMS)
Eric Lewis (SMS)

Responsable Opérations audio
Gloria Soto

Cinématiques mixées à Interplay Entertainment par Adam Levenson en Stéréo.

VIDEO

Responsable vidéo sénior
Dan Williams

Producteur/éditeur Média sénior
Dave Cravens

Producteur/éditeur Média
Chris Folino

Playback et compression des cinématiques par :

BINK VIDEO

From RADGame Tools, Inc.

LOCALISATION

Chefs de produit international
Tom Decker
Rafael Lopez

Producteur localisation
Fred Hatch

Responsables localisation
Olaf Becker (Allemagne)
Carole Huguet (France)
Rafael Lopez (Espagne)

EUROPE

Marketing
Philippe Cota

Packaging
A Creative Experience

CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagné de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante : Virgin Interactive TSA 30001 92667 Asnières sur seine cedex

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel. A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit. L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier. Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXECUTION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale. En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le prologiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente).

CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quand bien même Virgin Interactive auraient été avertie de l'éventualité des préjudices.

CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit. Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératifs. Le droit applicable est celui du droit français.

REMARQUE

Virgin Interactive se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

COPIE INTERDITE

Ce logiciel et ce manuel sont soumis aux droits d'auteurs détenus par Interplay Productions et protégés par les lois de copyright s'appliquant aux programmes informatiques. Il est interdit de copier le programme, sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde uniquement. Il est également interdit de prêter, vendre, louer, louer à bail, donner, sous-louer ou transférer le logiciel ou toute autre copie. Il est également interdit de modifier, adapter, traduire, imiter, décompiler, désassembler ou compiler en un langage de programmation ou un format différent, la totalité, une partie ou un extrait de ce logiciel ou permettre à un tiers de le faire.